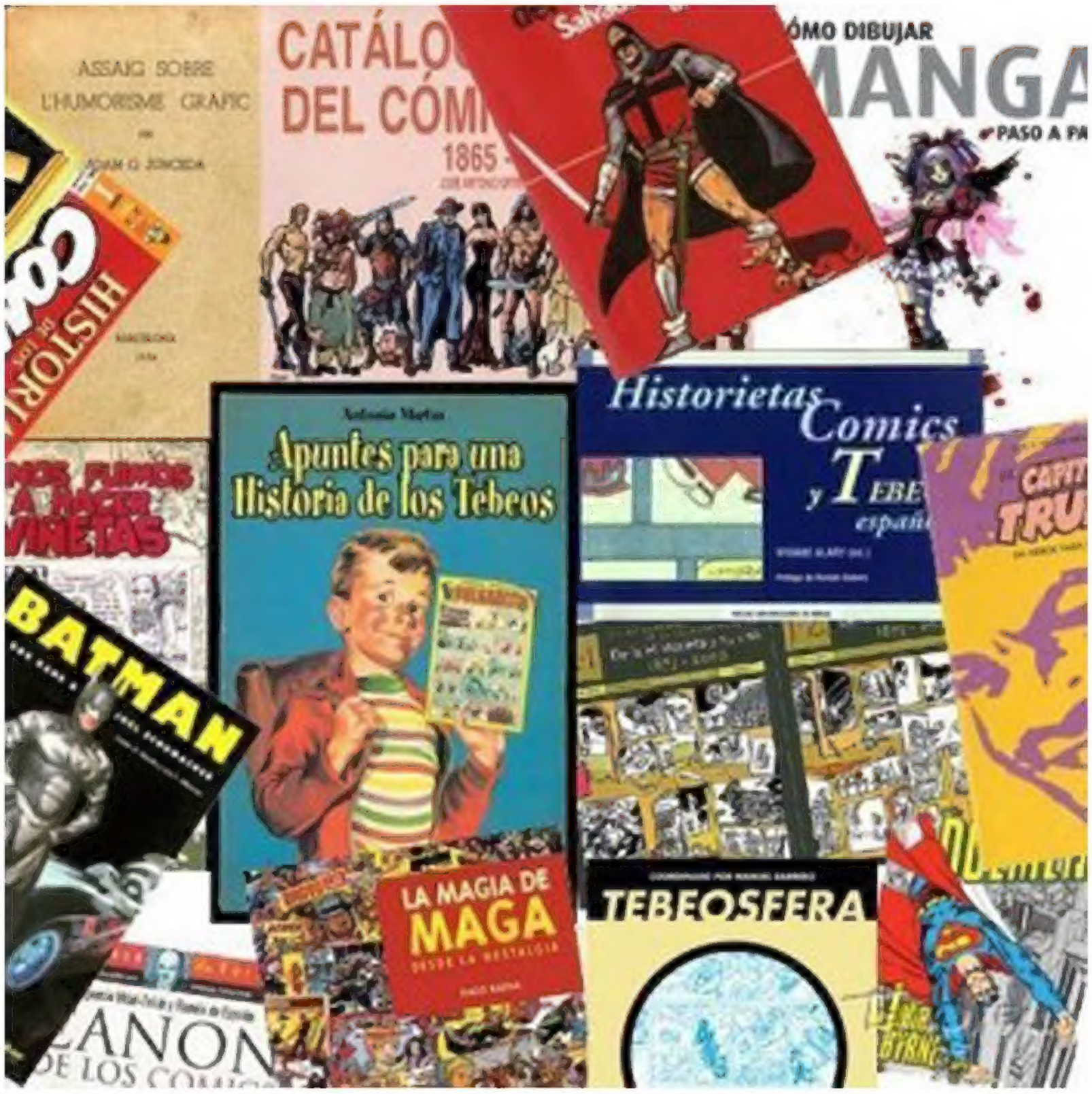
tebeosfera

cultura gráfica



ESPECIAL

ACADÉMICO

2008

ÍNDICE

EDITORIAL
* El contexto de la historieta, de JESÚS JIMÉNEZ VAREA
* Monografías sobre historieta y humor gráfico en España. 1877-2007, de JAVIER ALCÁZAR
* El cómic español como tema de investigación universitaria, de PABLO DOPICO
Los tebeos de la Guerra Civil española. Niños y propaganda - presentación y conferencia inaugural, de ANTONIO MARTÍN
Muestra Los tebeos de la Guerra Civil española. Niños y propaganda
* Viñetas republicanas en la Guerra Civil española, de MANUEL BARRERO
Martínez de León. Humor gráfico en la Guerra Civil y bajo el franquismo, de MANUEL BARRERO
Joaquim Muntañola. Fabricante de sonrisas, de JAUME CAPDEVILA
* No solo de hambre vive el hombre: Escobar y su Carpanta, de AGUSTÍN RIERA
* El mundo de Escobar. La vida de un ninotaire, de JAVIER ALCAZAR
El As de espadas, de AGUSTÍN RIERA
*Desde la historieta clásica para niñas a Mary Noticias, de ANTONIO MARTÍN
De la palabra a la imagen: El chiste gráfico de Chumy Chúmez, de JOSÉ ANTONIO LLERA
España 1974-1975. Juventud y madurez en el humor gráfico, de FRANCISCO JOSÉ SEGADO BOJ
* A sangre, fuego y... sonrisas. Historia de aquí, de LOMBILLA
* Entrevista a Forges. La desmemoria histórica, de JAUME CAPDEVILA y MANUEL BARRERO
* Una aproximación a la autobiografía en la historieta, de MANUEL BARRERO
* María y yo, de Gallardo, de JORGE GARCÍA
* El arte de volar. La muerte asumida, de MANUEL BARRERO
* Cuerda de presas. Lamentémonos, que humea Ilión, de LOMBILLA

La libertad de expresión más allá de los límites de la viñeta, de NATALIA MELÉNDEZ MALAVÉ
La normalización errónea, de JAVIER ALCÁZAR
Breve historia de los cómics belgas, de DAFNE RUIZ

La historieta argentina en el siglo XIX, de OSCAR DE MAJO
Historieta argentina. La primera mitad de la historia, de OSCAR DE MAJO
Historieta argentina. La segunda mitad del s. XX, de OSCAR DE MAJO
Mario Faustinelli, el hombre orquesta, de LUIS ROSALES
La construcción de la marginalidad en la historieta, de LEO PAOLINI
El conocimiento, capital definitorio del campo del poder, de SEBASTIÁN GAGO
Adaptación e historieta, de ANTONIO ALTARRIBA
Maitena: Sonrisas para carmín, de JAUME CAPDEVILA

Cómics en blanco y negro: La lucha de los afroamericanos por la igualdad, de JOSÉ JOAQUÍN RODRÍGUEZ
La imagen de la mujer en los cómics estadounidentes, de JOSÉ JOAQUÍN RODRÍGUEZ
Una chica de 50, de OSCAR DE MAJO
Teatro, cómics y Shakespeare: Macbeth en viñetas, de JESÚS JIMÉNEZ VAREA
* Milton Caniff y Terry and the pirates. La maduración del medio. El cómic para adultos, de EDUARDO MARTÍNEZ-PINNA
La visión de la ciudad del futuro en el cómic, de JORDI GÓRRIZ LEÓN
Flash Gordon - etapa Alex Raymond (1934-1942), de ANTONIO SANTOS
Las primeras ediciones de Flash Gordon en España: 1935-1971, de ANTONIO MARTÍN
Rip Kirby y Alex Raymond. La madurez nostálgica, de EDUARDO MARTÍNEZ-PINNA
* Los cómics de la Segunda Guerra Mundial. Un estudio preciso de Timely, de MANUEL BARRERO
Harvey Kurtzman. La cara alternativa de la industria, de EDUARDO MARTÍNEZ-PINNA
* Sky Masters of the Space Force. Una joya de edición, de MANUEL BARRERO
Poe y Corben. El horror americano, de JAVIER ALCÁZAR
* Maus:La historia de un sobreviviente, de FEDERICO REGGIANI
W de Watchmen. Una mirada vigilante, de MANUEL BARRERO
El Superman de John Byrne o la defensa de una gran idea, de OSCAR DE MAJO
Loeb-Sale: Dos caras de un Batman único, de NINO ORTEA
* Hard Boiled. Violencia descontrolada, de JAVIER ALCÁZAR
* DK2 - El Señor de la Noche contraataca, de ANTONIO SANTOS
Mecanismos de compensación, de EZEQUIEL DELLUTRI

EDITORIAL PARA TEBEOSFERA 2ª ÉPOCA, NÚM. 2. ESPECIAL ACADÉMICO
MANUEL BARRERO

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 2, 1-XII-2008

Palabras clave / Keywords:

Editorial Tebeosfera, **Controversia de las viñetas sobre Mahoma**/ Editorial Tebeosfera, Muhammad cartoons controversy

TEBEOSFERA TEORIZA

El 27 de noviembre de 2008 supimos que le habían concedido el Premio Cervantes a **Juan Marsé**. Por fin. Marsé es un novelista excepcional y un hito de nuestra literatura. Es un hombre fiel a sus principios y coherente en su trayectoria, aunque de él se insiste en recordar sus refunfuños y desplantes. Marsé ha sido uno de los novelistas que más certeramente han sabido describir el proceso español de transición política (o transacción, al decir de algún historiador) con aquel relato del falangista que quería ser reconocido, con el paso del tiempo, como un 'nuevo liberal' (*La muchacha de las bragas de oro*, 1978). Marsé, preciso paisajista de la derrota de los sueños mantuvo, en sus tiempos mozos, también un vínculo con las viñetas. Fue colaborador de *Por favor*, donde alcanzó a desempeñar el puesto de redactor jefe de lo que fue una de las revistas satíricas más beligerantes de un período en el que todavía no se sabía si Franco había muerto o sólo había mudado el esqueleto.

Hoy dicen de él los críticos literarios que es "el autor de la desolación y el lirismo", conceptos ambos que parecen también implicados en nuestra historieta.

El cómic hispano, la historieta de aquí, vive unos tiempos de aparente barlovento a favor, navegando bajo el soplo de los optimistas, jaleada su hermosura desde los púlpitos cibernéticos. Pero algunos nos tememos que sólo escuchan a los de los púlpitos los que están en otros púlpitos; mientras, los feligreses andan en otra cosa, o cobrando menos, en otras congregaciones. Se ha demostrado en el año 2006, 2007 y (se demostrará en) 2008 que nuestro mercado sigue siendo un mercado mayoritariamente licenciado, o licencioso. De licencias, vaya. Los datos que aportan los divulgadores participantes en los anuarios de la historieta publicados por la AACE –ya que no tenemos otro *libro blanco*- indican que seguimos viviendo del manga y del superhéroe. Los editores, que no sueltan datos, también tienen claro eso. Pero lo que no sabemos es si la inflación de la producción está en consonancia con el aumento de ventas o ya de lectores.

En el plano genérico, nuestros cómics atraviesan una etapa singularmente atractiva. Nos beneficiamos de mucha obra extranjera buena y creamos obra patria de gran calidad. Hay hallazgos en lo fantástico y en otros productos de las vertientes genéricas. Tenemos algunos tebeos atractivos entre la vasta oferta de lo autobiográfico. Disfrutamos mucho con lo melodramático tocado con el velo de la melancolía (*Arrugas, María y yo, Estraperlo y tranvía*).Pero en lo satírico ha habido poco bueno salvo lo rescatado, y en la prospección en la memoria sigue **Carlos Giménez**; pero a él parece que no le siguen.

No, no hablamos de los premios (nacionales, *asociacionados*, blogueros), hablo de los bárbaros. **Todorov** advierte en su último libro –*El miedo a los bárbaros*- sobre los miedos desarrollados en los últimos tiempos al terrorista y al inmigrante, y avisa que la sacralización de la memoria entraña peligros. Al igual que ocurría con Marsé, con nuestros cómics pasa casi al contrario. Nos hemos instalado en una mediocridad crónica, en general, desde la cual atendemos con el pálpito emocionado al inmigrante nipón o americano pero desacralizamos los productos más nuestros. Y el ahuesado trazo de plumilla de Giménez, tan experimentado, queda varado tras las arrugas del tiempo. Los tebeos que configuraron nuestra cultura, nuestros viejos tebeos, cada vez cuestan más y cuesta más recordarlos. Hacer historia de nuestros tebeos resulta muy cuesta arriba, y las herramientas para analizarlos se anquilosan y oxidan. Se sigue llamando tebeo al medio y tomo al libro, como en un ejercicio de sinécdoque bufa que ya clama a la barbaridad. En *Tebeosfera* hemos sido testigos de esta 'in-vasión de los bárbaros' que ocurre desde dentro. Tenemos diccionarios para onomatopeyas

pero no para el lenguaje. Tenemos novelas –gráficas- pero no relatos. Y tenemos puntos de acceso a nuestra cultura y a su historia editorial pero no los apreciamos tanto como a lo extranjero, a lo bárbaro. Sin duda esto es síntoma de su calidad intrínseca.

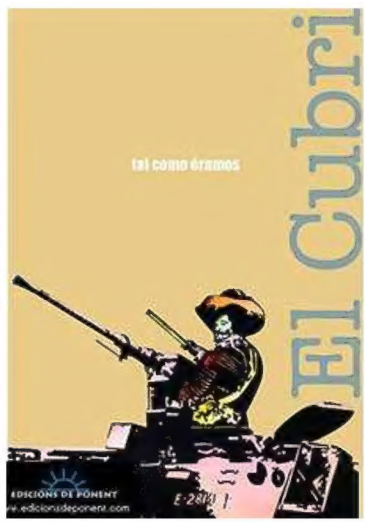
En *Tebeosfera* hemos venido haciendo gala de torpes desde que arrancamos, allá por julio de 2008, *Año de la Memoria Histórica*. Casi cumplido el año, podemos decir que en seis meses hemos hecho algo de memoria (22.000 ítems) y ya dirán los venideros si Historia (¡uy!, esto ya son palabras mayores). Hemos hablado de otros mundos y de otros bárbaros: los argentinos, donde anidan algunos de los mejores escribidores de historias del mundo; donde yacen algunos de los mejores diseñadores de pesadillas. Hablamos de sus sistemas e industrias, y aprendimos mucho de ellos mientras mirábamos con ilusión hacia el recuento y recuerdo de nuestros tebeos.

Mientras lo hacíamos, nos dimos cuenta de que se nos iban algunos de los legendarios, como **Peellaert**, constatándose que la mítica ya se había desdibujado y deslizado entre los dedos de la *contra*posmodernidad. De *Pravda* quedó para la posteridad el icono del culo ante la hoz y el martillo; como del 'Ché' quedó la sombra chinesca de un socialismo devenido tiránico (amén de **Spain Rodríguez**). Del asesinato institucionalizado de *Wanted* quedó para el recuerdo el cartel sexy de la chica de la boca comestible, y de la efigie fetiche de la psiquiatría (Batman) quedó la media sonrisa de un sociópata (Joker) a modo de marca de calzado. Como dijo uno muy listo: "nos creemos consumidores y somos *consumidos*".

En 2008, de los tebeos ¿qué quedó? El comentario en el foro, el encendido entusiasmo en el blog, el rescate nostálgico en un nuevo tebeo apreciado y concebido ya como *kitsch*. Pero, ¿quedaron los tebeos?

Hagamos que se queden, por favor.

Una forma de hacerlo es reconociendo a nuestros valores y consumiéndolos. Sí a **Kirby**, sí a **Barks**, pero también a **Blasco**, también a **Freixas**. O **Zata**, o el mejor **Darnís**. Sí a **Blutch**, sí a **Pope**, pero también a **Rubín**, también a **Guerrero**. Hay cierto vacío en España sobre cierta historieta, acaso porque es historieta nuestra. Adoramos la plástica y no nos importa demasiado el contenido de ciertas propuestas foráneas; y las nuevas ofertas nuestras en muchos casos carecen de forma o contenido párvulo debido a esta deriva.



Felipe Hernández Cava estuvo en Sevilla conferenciando en la Universidad al mismo tiempo que protagonizaba la que –posiblemente- ha sido la exposición del año, *Tal como éramos*. Cava, como Marsé, es un autor fiel a sus principios aunque haya mudado de piel y de vetadores. Estuvo en la Universidad de Sevilla hablando de la ética del artista, de la búsqueda del sentido en su obra como guionista de historietas, y concitó el debate en la sala en la que nos reunimos: él en el escenario, **Kant** en la pantalla, y los otros integrantes de **El Cubri** agazapados entre el público. Tras su exposición y una proyección, se habló de demagogia y de humorismo gráfico, publicado por la derecha o publicitado bajo el poder, y se puso en duda el optimista panorama actual del cómic. Desembocamos, finalmente (como-no-podía-ser-de-otra-manera), discutiendo sobre el hueco debate de si el cómic es o no es Arte.

Ese discurso resultaba tan vacío como el que se erigió en torno a la obra de El Cubri en esos días. Expuesta primorosamente en la Casa de la Provincia de Sevilla, su presentación fue formalizada y mediática pero cuando los tres miembros de esta entidad *combativocreativa* se sentaron en la sala de conferencias de la sede de la empresa FNAC en la ciudad hispalense, acudieron a escucharles cero asistentes. 0. Nadie. Ni los de *Tebeosfera* fuimos.

El Cubri se convirtió por un momento en una de sus tan simbólicas e impactantes imágenes. En silueta de una viñeta sin fondo, quietos y secos tras un escenario para ningún público. Parecían los de Caín. O los de Marsé: desolados y líricos. Representantes de un modelo de historieta relegado por todos al olvido cuando atañe a la memoria (o a la Historia), y por lo tanto contrarios al cómic elevado a poética por los *neofrikis* que intentan narrar la biografía (o la ombligrafía; o la 'memoria histórica').

En *Tebeosfera* seguimos una ruta que no quiere participar de esta desolación y lirismo. Entendemos que hay historieta nueva y creadores jóvenes que tienen mucho que representar y poco que contar. Sabemos que hay mucha historieta excelente y tratamos de señalarla. Pero nos sigue interesando mucho la osamenta del medio y, sobre todo, su memoria

(más que su nostalgia). En consecuencia, seguiremos en este número 2 de la revista tratando de construir y dar forma a la recogida sistemática de los contenidos de los tebeos patrios, olvidados por todos en los 'salones' y 'jornadas' en las que se replantean constante y gratuitamente las etiquetas artísticas y el impacto del escorzo efímero.

Tras un número especial casi monográfico sobre Argentina en sus documentos extensos, haremos de éste un número más abierto, de temática múltiple y sin un centro genérico concreto, pero que sí ofrece un conjunto de trabajos de origen común: académico o universitario. Hemos querido reflexionar, una vez más, sobre el lenguaje. **Jiménez Varea** aporta en esta ocasión un trabajo sobre Macbeth (obra ya con cuatrocientos años), que bucea en las relaciones entre teatro e historieta y donde plantea un punto de partida que debemos tener en cuenta todos los estudiosos a la hora de abordar el medio: separar la forma del contenido. Otros autores, también profesores universitarios o ligados a diferentes universidades españolas o extranjeras aportarán trabajos de peso en la presente edición: **Meléndez Malavé** reflexionará sobre la libertad de expresión y el alcance del humorismo gráfico aludiendo a los casos de Alí Lmrabet, la controversia con las viñetas de Mahoma o el secuestro de un número de la revista *El Jueves*; **Rodríguez Moreno** analiza la evolución de la presencia de los afroamericanos en los comic books desde 1940 hasta el año 2000 (país donde los negros han pasado de ser esclavos a presidentes en sólo cincuenta años). Otros textos de importancia aparecerán en este número: sobre autores geniales como **Andrés Martínez de León** o **Harvey Kurtzman**, sobre la escuela de historietas belga, con **Peyo** a la cabeza, sobre humoristas como **Forges** y **Maitena**, sobre series míticas como *The Spirit*, y mucho más.

Naturalmente, seguiremos trabajando duramente por completar el infinito rompecabezas de los tebeos españoles, labor en la que se han empeñado algunos corazones libres que llevan la pasión por la historieta en las venas, como los ya integrantes del equipo que conformamos para el núm. 1 (**Andrés Álvarez Pérez**, **Adolfo Gracia** o **Manuel D. Bejarano**, junto con los editores Barrero, Mora, Alcázar y Cepriá), a los que se nos han unido, al vernos desfilar, preciados colaboradores como **Jaume Vaquer, Eduardo Urrutia, Iván Olmedo** o **Ricard Sitjá**.

Ellos, este puñado de corazones nada desolados, nada bárbaros, no se dan cuenta de que son los que, en el futuro, habrán construido el mayor y más completo catálogo de los tebeos en España.

Somos un puñado. Pero hasta setenta opina a veces. Y ciento cuarenta mil nos leen cada mes.

Más nos consultarán.

Hagamos más teoría. Ayudará a comprender qué somos, qué hacer y hacia dónde vamos.

EL CONTEXTO DE LA HISTORIETA

JESÚS JIMÉNEZ VAREA (Universidad de Sevilla (US))

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 0, 2006

Resumen / Abstract:

Con demasiada frecuencia, la investigación de la historieta desde revistas no especializadas en este medio descuida aspectos concernientes al trasfondo y el entorno del mismo, tales como su partencia geográfica e histórica, su formato editorial o su ubicación en el ecosistema mediático. En muchos casos, los análisis de historietas poseerían un mayor alcance si sus autores tuvieran en cuenta esos aspectos. El texto siguiente propone un marco mínimo de referencia a ser considerado por cualquier estudioso de la historieta independientemente de su metodología. En primer lugar, se discuten el origen y la conformación del medio, destacando los hitos históricos y caracterizando los principales mercados y productores nacionales de historietas. A continuación, el artículo ofrece una clasificación de los formatos de publicación, incluyendo los distintos modos en que cada uno determina sus contenidos en cierta medida. Por último, el texto atiende a las relaciones de la historieta con otros medios, centrándose tanto en las interacciones competitivas como en las cooperativas. / Comics' research in non-comics specialized journals too often neglects background and surrounding aspects of the medium such as its historical and geographical belonging, the editorial format or its place in the media ecosystem. In many cases, comics' analysis would reach much further if their authors took into account those aspects. The following text proposes a minimal frame of reference to be considered by any comics' researcher whatever methodology they are to use. To begin with, it discusses the origin and shaping of the medium, highlighting its historical milestones and characterising the most important national markets and producers of comics. Then, the article offers a classification of publishing formats, including the different ways each one determines its content to some extent. Finally, the text attends to how comics relates to other media, focusing on either competitive or cooperative interactions.

Notas: Texto publicado en la revista Ámbitos, núm. 15 : Universidad de Sevilla: Grupo de Investigación en Estructura, Historia y Contenidos de la Comunicación. Este texto ha sido revisado y corregido para la presente edición en Tebeosfera.

Palabras clave / Keywords:

Cómic, **Historia**, **Narratología**, **Industria del cómic**, **Origenes de la historieta**/ Comics, History, Narratology, Comics Industry, Origins of Comics

Title:

The context of comics

EL CONTEXTO DE LA HISTORIETA: CONFORMACIÓN, INDUSTRIA Y RELACIÓN CON OTROS MEDIOS

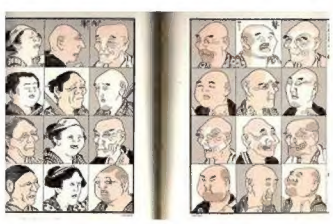
1. El medio: génesis, evolución y mercados.

El cómic es parte del múltiple alumbramiento de medios visuales que abarca todo el siglo XIX. Éste tiene lugar

SUBSTANCE AND SHADOW.

tras una larga gestación engendrada por la unión de un proceso desacralizador de la imagen y una serie de avances tecnológicos que terminará por convertirla en un objeto cotidiano. Como medio de masas impreso, el nacimiento del cómic está íntimamente ligado a la consecución de sistemas de reproducción mecánica que ponen a disposición del gran público la imagen sobre papel por un precio asequible. La estampación por medio de la imprenta de tipos móviles había situado desde el siglo XV al texto en el camino de la democratización de su posesión. Sin embargo, una eficiente reproducción mecánica de la imagen se hizo esperar hasta las postrimerías del siglo XVIII. La introducción de la litografía por el checo Senefelder supuso dos ventajas esenciales respecto a la xilografía o la calcografía: la eliminación de la figura mediadora de un estampador y la oportunidad de trabajar directamente con la imagen en positivo. El resultado de esta doble inmediatez fue una aproximación del proceso de reproducción a la perspectiva humana. La conjunción de la litografía y la aplicación de la máquina de vapor al mecanismo de la prensa alrededor de 1830 hizo posible el despegue de las publicaciones populares. De este modo, la posesión de imágenes, hasta entonces reservada a las clases altas, quedó al alcance de la gran mayoría[1].

Este desarrollo tecnológico es tan importante como el literario y el artístico que conducen al cómic como medio de expresión. La abolición de barreras perceptivas y personales gracias al progreso técnico, unida a una natural vocación narrativa[2], impulsó un florecimiento de los relatos mediante imágenes que, de modo aislado, ya habían practicado los británicos William Hogarth, Thomas Rowlandson y James Gillray. En especial este último, con sus series de sátiras anti-napoleónicas, contribuyó en gran medida a difundir por Europa esta forma de expresión que en su país se había comenzado a llamar *cartoon*. Paralelamente, en Japón, Katsushika Hokusai publicaba, desde 1814, los primeros tomos de un total de quince conocidos como *Hokusai Manga*, plantando los cimientos del desarrollo de la historieta nipona, que permanecería prácticamente hermética a influencias exteriores durante más de un siglo y medio[3].



De vuelta a Europa, en 1826 Niepce consiguió registrar la primera imagen fotográfica, una hazaña que no puede dejar de relacionarse con el giro estético apreciable en los nuevos hitos de la cronología del naciente medio[4]. En este sentido, el punto de partida es la obra de quien se suele considerar el padre de la historieta, Rudolphe Töpffer. Los relatos en imágenes que este maestro de escuela suizo produjo desde 1827 presentan una notable pérdida de interés en la representación albertiana del espacio que el invento fotográfico podía ya proporcionar automáticamente. Esta despreocupación del estuche situacional se acentúa en la obra fundamental del alemán Wilhelm Busch, publicada desde 1859 en diversos semanarios ilustrados y que tiene su punto culminante en la creación de los traviesos hermanos *Max und Moritz*.

Desde el punto de vista de la representación de las figuras, Töpffer estaba fuertemente influido por Hogarth y los grandes maestros caricaturistas pero desarrolló un sistema narrativo eminentemente original. Sus historias poseen una lógica interna en la que las imágenes no son meros comentarios visuales de un texto escrito que podría prescindir de ellas con escaso perjuicio para su entendimiento mientras que aquéllas carecerían de sentido sin el texto. Por el contrario, la narración de Töpffer discurre tanto en las imágenes como en el texto y, aunque a menudo la relación es de redundancia, cada canal aporta al otro unos matices que se perderían por separado.

Lejos ya de ser creaciones aisladas, todo el siglo XIX estuvo marcado por una proliferación de narraciones mediante imágenes y textos, abonada por los adelantos en las técnicas de reproducción de imágenes. La influencia del autor suizo se hizo notar muy rápidamente en Francia, donde contribuyó al arranque de autores como Cham (Amédée de Noé), Nadar (Gaspard Felix Tournachon), Gustave Doré[5] y Christophe. Sus obras se publicaron en revistas ilustradas como *La revue comique a l'usage des gens serieux, Le Journal pour Rire, Le Chat Noir, Le Petit Français Illustré* y *Le Journal de la Jeunesse.* En el Reino Unido[6], las revistas ilustradas se remontaban a finales del siglo anterior con la introducción de grabados por la publicación *Walker's Hibernian Magazine* en 1794 y el interés por ellas creció rápidamente en un ambiente de alta competitividad, acentuado por el debut de la longeva revista satírica *Punch* en 1841. Durante este período inicial del cómic británico se introdujeron términos que tendrían gran trascendencia en el futuro del medio. Por una parte, el calificativo *comic* se impuso a otros como *humorous* en su asociación con las publicaciones periódicas ilustradas, como se puede observar en la predominancia de este adjetivo en las cabeceras, como *The Comic Magazine* o *Broadside of Comic Cuts.* El otro término que se implanta por esa época y de un modo mucho más directo es *cartoon*, que sirve para designar desde caricaturas hasta historietas de prensa. Uno de sus primeros usos conocidos se ha localizado en 1843, cuando el editor de la revista *Punch* anunció la inminente aparición de una serie de dibujos satíricos bajo tal nombre[7].

Mientras en Europa aumentaban los practicantes del nuevo medio, en Estados Unidos[8] un interés importante por el mismo surgió a partir de revistas satíricas como *Judge* (1881) y *Puck* (1887). Al comenzar la última década de ese siglo, los rudimentos de la historieta ya debían de ser familiares a muchos de los caricaturistas y dibujantes de la prensa norteamericana. Aunque no fuera la primera historieta ni siquiera en su país, *Down Hogan's Alley* (1895) ha pasado a la historia como el inicio del medio. Lo cierto es que la historieta recibió su auténtico impulso como industria a partir de la dura pugna por las ventas entre el *New York World* de Pulitzer y el *New York Journal* de Hearst. A partir del 17 de febrero de 1895, Pulitzer, que introdujo la impresión a color como reclamo comercial, concedió un espacio de la edición dominical a R.F. Outcault que venía haciendo una serie sobre las vivencias de los pintorescos vecinos de un callejón de Nueva York en la revista *Truth* desde el año anterior. El camisón del estrafalario personaje Mickey Dugan sirvió para demostrar la calidad del amarillo –un color especialmente reacio a la impresión- que proporcionaba el sistema empleado. El interés de los lectores por este Yellow Kid lo convirtió en el centro de la serie y, sobre todo, el año de su introducción ha quedado marcado como el del nacimiento del medio de la historieta en el acervo popular.

El personaje de Outcault alcanzó una popularidad tal que Hearst se hizo de una prensa de color como la de Pulitzer y ambos se disputaron los servicios del historietista. Su enfrentamiento advirtió a otros diarios de los efectos de la inserción de historietas en las ventas de los periódicos y no se demoraron otras, también protagonizadas por personajes fijos, como *The Katzenjammer Kids* (1897) de Rudolph Dirks y *Happy Hooligan* (1899) de F.B. Opper. Así, a principios del siglo XX, la página dominical de historietas o *Sunday* se había vuelto imprescindible en todo periódico que aspirase a ser competitivo. El público, ávido de nuevas historietas, estaba preparado para acoger un nuevo formato, que resultó ser la *daily strip*, una hilera de viñetas en blanco y negro de aparición diaria. Conocida en castellano como tira diaria, se consagró en 1907 gracias al gran éxito de las bufonescas andanzas de un empedernido apostador en la serie de Bud Fisher *A. Mutt*, que alcanzaría enorme popularidad con su título clásico *Mutt and Jeff*.

La expansión de la historieta prosiguió con paso firme y no se vio afectada negativamente –antes lo contrario- por las duras circunstancias de la gran depresión. En un clima que propiciaba los deseos de evasión, se produjeron dos importantes advenimientos en el seno del medio. El primero, en el ámbito de la inserción en prensa, fue la irrupción en 1929 del género puro de aventuras con la aparición simultánea de *Tarzan* de Harold Foster y *Buck Rogers* de Dick Calkins y Phil Nowlan.

El otro recién llegado, en 1933, fue un nuevo formato, independiente de los periódicos, denominado *comic book*[9]. Como la historieta de prensa, el *comic book* nació como estratagema para aumentar las ventas de otro producto. En este caso se trataba de una recopilación de treinta y dos páginas dominicales, ofrecida como regalo promocional a los clientes de diversas compañías. Uno de los agentes de ventas de estas promociones, Max Gaines, fue el artífice de la autonomía comercial del *comic book*, al demostrar a sus jefes que podía constituir un artículo de venta en sí mismo. El segundo paso en la emancipación del *formato* consistió en dejar de ser un producto de reciclaje, nutrido casi exclusivamente de historietas previamente publicadas en los periódicos. En 1935 año, el propietario de una editorial Malcolm Wheeler-Nicholson, incapaz de pagar las licencias de las cotizadas series de prensa, dio tímidamente ese paso en la evolución del *comic book* con *New Fun*, el primero de su especie compuesto en su integridad por historietas realizadas expresamente para él.

www.tebeosfera.com

Las publicaciones constituidas por historietas "originales" no eran una novedad en el resto del mundo. Así, por ejemplo, en España existía, desde 1915, *Dominguín* y, dos años después, había aparecido el popular *TBO*[10]. Pero sí constituyó un hecho inaudito la explosión del mercado que tuvo lugar a partir de la aparición del personaje Superman en el primer número de *Action Comics* (1938). Su éxito comercial provocó la invención de centenares de otros superhéroes durante la primera mitad de los cuarenta y unas ventas mensuales de millones de ejemplares. Aunque la estupenda acogida a Superman podría justificarse en una clave simbólica porque encarnaba la esperanza del *New Deal* de Roosevelt, el éxito del subgénero que originó se debió más a circunstancias propias de la Segunda Guerra Mundial.

El fin del conflicto coincidió con la pérdida del favor del público lector por parte de los superhéroes y la proliferación de muchos otros géneros entre los que destacaron el terror y el género negro por las críticas que suscitaron. La presión de los detractores de los *comic books*, a los que culpaban del incremento de la delincuencia juvenil, condujo en este medio a algo aproximado a la caza de brujas hollywoodiense, culminando en una sonada investigación del senado con audiencias públicas televisadas. Ante la amenaza de una censura por parte de la administración, en 1954, las editoriales más importantes promovieron la adopción de un código deontológico dentro de la industria, las normas del Comics Code Authority. Este código fue uno más de los relativos a las publicaciones de historietas que, desde finales de los cuarenta, se implantaron en varios países como Francia (1948), Canadá (1949) o Alemania (1953)., que, a diferencia del caso estadounidense, eran ejercicios de censura directamente procedente del estado[11].

En Estados Unidos, el desmoronamiento de la imagen pública del *comic book* coincidió con el incremento de la presencia de televisores en los hogares[12]. Este nuevo electrodoméstico fue, más que los códigos de censura, el causante de una lenta decadencia del número de lectores tanto de *comic books* como de historietas de prensa. Entre el consumo privado derivado de la unicidad de la imagen artística clásica y el consumo grupal de los medios

audiovisuales como el cine y de algunos escripto-icónicos como el cartel, el consumo masivo del cómic mantenía un carácter privado. Eso le otorgaba un lugar especial e indisputado entre los medios de masas hasta la irrupción del consumo doméstico de la televisión. La presión del medio televisivo sobre la iconosfera contemporánea obligó en algunos casos a los cómics a realizar una búsqueda de estilos y temas que fueran poco frecuentes o muy improbables en el espectáculo televisivo, para evitar su competencia.

En cualquier caso, la lucha por una parte del tiempo libre ha sido generalmente desfavorable para la historieta cuyo público se ha ido reduciendo hasta limitarse en muchos países, como España, a los colectivos de aficionados y coleccionistas, términos que delatan lo minoritario de su actual mercado. Poco más que la obra de Francisco Ibáñez, con *Mortadelo y Filemón*[13] a la cabeza, escapa al reducto de los lectores habituales del medio -quienes en general le prestan poca atención[14]- para captar un público más amplio. La situación en Estados Unidos no es muy distinta. Existe un gran número de publicaciones de –y sobre- historietas con tiradas relativamente pequeñas y que se distribuyen, cada vez más, por un circuito de mercado directo a librerías asimismo especializadas. En los ochenta y noventa, dejando aparte el *boom* alrededor de alguna adaptación fílmica, sólo casos muy puntuales como las obras más personales de Alan Moore (*Watchmen* o *From Hell*) o el Pulitzer concedido a Art Spiegelman por *Maus*[15] han despertado algún interés por parte del público general en las últimas décadas.

Sin embargo, no todos los mercados gozan de mala salud en su economía o en su rango de proyección en estos momentos. Por una parte, Francia mantiene un mercado de lujosos álbumes en el que la última entrega de *Asterix*, *Spirou* o *XIII* es objeto de tanta expectación y publicidad como un estreno cinematográfico. En el extremo opuesto geográfico y de orientación comercial, Japón es actualmente el mayor productor de cómics del planeta. Su difusión, disparada a partir de los primeros trabajos del mítico Osamu Tezuka (*Shin Takarajima*, 1947), nunca ha dejado de ser masiva. Apoyado por una estrecha conexión con el *anime* o japoanimación, su consumo sigue siendo eminentemente popular y de usar-y-tirar. Por último, algunos mercados, como el italiano, se encuentran en un término medio entre Francia y Japón, aunando dos tradiciones: la de una historieta de lujo marcada por sus conexiones con el mercado francés y la fluida circulación de ediciones populares como las de las compañías Bonelli y Disney-Italia.

2. Los formatos editoriales.

Tal vez la característica que ha marcado los diversos formatos de publicación de relatos en forma de historieta a partir de finales del siglo XIX haya sido su frecuente vinculación a soportes de aparición periódica. Por una parte, han sido publicadas como ingrediente y atractivo añadido de diarios y revistas, al tiempo que han tenido sus propios vehículos editoriales, primero como estrategia promocional de productos y servicios y poco después como objetos comerciales en sí mismos. En su primera vertiente, las historietas se encuentran dentro de un amplio abanico de "pluses" con los que la prensa ha tratado de atraer y conservar al público lector, junto a secciones de pasatiempos, consultorios, horóscopos, recetas de cocina o material literario. En la segunda, como componente básico de la publicación, se inscribe en la tradición de los *feuilletons* franceses, los *penny dreadfuls* británicos o los estadounidenses *nickel westerns*, *dime novels* y sus más contemporáneos *pulps*.

Se puede trazar así una primera división básica en los formatos del cómic:

- La historieta de prensa, que existe en primer lugar para ser insertada como reclamo dentro de periódicos generales o especializados.
- La historieta en formatos de publicación expresamente destinados a ella.

Como ya se ha establecido en la introducción histórica, es muy discutible fijar el nacimiento del medio en el año 1896 y en Estados Unidos. Sin embargo, es más correcto afirmar que en ese punto se ponen en marcha los mecanismos de un sistema de explotación comercial del medio que se traducirán en la consolidación de unos pocos

formatos dotados de características muy uniformes. El siguiente repaso de éstos está organizado en orden creciente de la extensión que permiten a la historieta.

2.1. Formatos de inserción en prensa.

Por su sencillez, la viñeta individual sería el primero de tales formatos de publicación, gestándose en él las iniciales historietas de prensa de R. F. Outcault, pero desde muy pronto se empleó tan sólo en lo que se suele denominar humor gráfico. En general, éste se considera un medio aparte de la historieta, aunque no compartimos esta radical separación mediática -la atribuimos más bien a diferencias temáticas- pues, aún sin secuencia de viñetas, nos parece que en el interior de cada una están operando mecanismos básicos de la historieta. Sin embargo, al no ser esta polémica el objeto del presente texto pasamos directamente al estudio de la tira.

La tira de prensa carece de color y ha tenido tradicionalmente una periodicidad diaria (*daily strip*), dada su vinculación al periódico de entre semanas. No excluye esto que pueda ser insertada en semanarios o publicaciones de frecuencia inferior. Aparte de la acostumbrada disposición en fila horizontal de las viñetas, la tira impone unas obvias limitaciones espaciales que se han endurecido a lo largo del siglo XX. Hasta los años cuarenta sus medidas estaban dentro del intervalo de siete y medio a nueve centímetros de alto por veintiséis a treinta y dos de ancho, pero la escasez de papel durante la segunda Guerra Mundial afectó a los periódicos tanto en Estados Unidos como en Europa, reduciendo sus dimensiones a tres y medio o cinco y medio de alto por dieciocho y medio de ancho. Las consecuencias de la pequeñez de las viñetas en el apartado icónico fueron especialmente perniciosas para las series de acción, que solían apoyarse en un dibujo más realista y con un mayor detalle en los fondos. Además, en pro de la legibilidad del texto escrito, se impuso una cota superior de treinta y siete palabras por bocadillo (Gubern, 1979: 43).

La página o plancha dominical (*Sunday page*) es cronológicamente anterior a la tira diaria. Se encuentra también dentro del marco de prensa y cuenta con mayor extensión espacial para desarrollar el relato así como de color por un proceso análogo al descrito para el *comic book*, al tiempo que no está presa de la alineación horizontal de las viñetas de la tira. En este formato se desarrollaron los primeros y fundamentales avances de la puesta en página, auspiciados por las espectaculares dimensiones de la superficie disponible en los suplementos dominicales de historietas. Como con las tiras, el espacio para estas páginas fue siendo recortado debido también a las restricciones de papel, a la popularización del formato tabloide y paradójicamente a la propia popularidad de las historietas que llevaba a intentar introducir en los suplementos el mayor número posible de ellas –hasta veintiocho- en las ocho páginas reales del suplemento (*Ibid*: 45). Como consecuencia, se efectuaron particiones de la página dominical que permitían la convivencia de varias historietas en cada una[16]. Además, los *syndicates* adoptaron sistemas para acomodar las páginas a las exigencias de maqueta de cada diario que contratase sus historietas, incluso prescindiendo de viñetas supuestamente menos relevantes si era necesario.

Dicho sistema consiste en la estandarización de cinco diseños de página que pueden manipularse para que la historieta ocupe un cuarto, un tercio, un medio o una página completa. El historietista y manualista Lee Nordling ha escrito al respecto: "Hay ventajas y desventajas en cada formato, y elegir el correcto para una historieta depende del tamaño escogido por el *syndicate* y del talento creativo del dibujante" (1995: 257). Sin duda, se pone a prueba éste último –o se sacrifica definitivamente en aras de la comercialidad- pues las manipulaciones no se limitan a variar el tamaño de las viñetas y el espacio entre ellas o a recortarlas y añadir viñetas de cabecera con el título de la serie sino que también incluyen la reorganización de las viñetas, con la consiguiente violación de la puesta en página, e incluso la eliminación de hasta dos viñetas, con lo que ello significa para el desglose narrativo del relato. Esta práctica supone un demoledor ejemplo del poder del formato sobre lo narrado en la historieta.

2.2. El formato comic book.

El *comic book* es la modalidad genuinamente estadounidense de los cuadernillos dedicados expresamente a la publicación de historietas. Aunque nació como continente de reimpresiones de material de prensa, pronto apareció el primer *comic book* formado por material inédito y se estableció una muy notable homogeneidad en sus

características. Las dimensiones del *comic book* clásico son veintiséis centímetros de alto por dieciocho y medio de ancho, coloreado a cuatricromía y con un número de páginas que fue bajando de unas sesenta y cuatro en los años treinta hasta veintiocho en los sesenta, siempre sumando las cuatro de las cubiertas. El primer descenso del número de páginas se debió una vez más a las carestías de la Segunda Guerra Mundial, pasando a ser de cincuenta y dos (Benton, 1989: 39). Una vez finalizado el conflicto, no se recuperó el número original aunque se mantuvo el precio de diez centavos. Precisamente mantener este precio condujo a reducir el cuaderno a treinta y seis páginas en los cincuenta y de nuevo a veintiocho en los sesenta, que ya se mantuvo, cediendo a cambio al incremento de precio. No obstante, se redujo la proporción del número total de páginas dedicada a historietas, pasando desde unas veintidós de las veintiocho hasta sólo dieciséis de ellas. De este modo se ahorraba en el salario de los equipos creativos de las historietas, que cobraban por página, y cabía la posibilidad de insertar publicidad pagada en algunas de las páginas libres[17].

Otra importante condición impuesta en los *comic books* es la de contener al menos dos páginas de texto sin historieta. Éste es un requisito indispensable de la legislación postal de los Estados Unidos [18] para que una publicación se beneficie de los descuentos correspondientes a una cierta categoría de envíos (*second class mail*). Las otras importantes consecuencias del empleo de este servicio se reflejan en la numeración de las colecciones y en sus títulos. Hasta que una nueva colección era considerada merecedora de estos privilegios postales, la editorial debía mantener un depósito del orden de los mil dólares. Para ahorrárselo, se intentaba continuar la numeración de una colección ya existente y en decadencia, orientando su contenido hacia el de algún género de moda (Benton, 1989: 90). Al mismo tiempo, se solía jugar con cambios progresivos de los títulos para que no fuese catalogada como una nueva colección[19].

Muchas de las primeras editoriales de *comic books* eran –o estaban relacionadas con- compañías que ya se dedicaban a la publicación de *pulps*[20]. Asimismo muchos de los creadores de *comic books* trabajaban también como escritores o ilustradores de *pulps* o, cuando menos, se habían criado leyéndolos[21]. Este vínculo directo con esas otras publicaciones populares tuvo hondas repercusiones en los *comic books*, tanto en su temática como en la organización de sus contenidos. A imagen de los *pulps* adoptaron un modelo de colección antológica, con varias historietas dedicadas al mismo o a varios personajes distintos en cada número. Esto sólo cambiaría cuando el bajo número de páginas redujera la antología a un par de historietas y la introducción de la continuidad hiciese más aconsejable trabajar con una sola historieta por *comic book*.

Por último, en lo referente al *comic book*, la instauración de un detallado código de censura, administrado a través del Comics Code Authority[22], impuso unas estrechas limitaciones a lo que podía contarse en cada uno. En la actualidad, las editoriales pueden permitirse prescindir de su sello de aprobación en la cubierta sin que ello les acarree consecuencias importantes, pero, hasta hace relativamente poco, su ausencia conllevaba graves represalias por parte de los distribuidores y los puntos de venta (Nyberg, 1998: 159-160).

2.3. El formato revista.

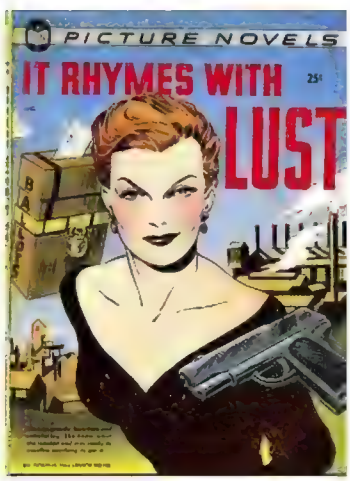
Existe una importante diferencia entre los conceptos británico y estadounidense de revista. Las revistas británicas (*Comic Cuts*, *Eagle*, *Valiant*, *Tiger*, *Dandy* o *Beano*), como las francobelgas (*L'aventureux*, *Spirou Journal*, *Tintin* o *ilote*), procedían de cuadernos publicados para su distribución con periódicos y/o que habían evolucionado a partir de los periódicos infantiles ilustrados del siglo XIX. Su contenido estaba compuesto de un surtido de historietas más pasatiempos, concursos y textos, lo que lo aproximaba al *comic book* clásico, que fue cronológicamente posterior a algunas de estas publicaciones europeas. La diferencia fundamental es que las tradicionales revistas europeas de historietas eran semanarios (*weeklies*) frente a la cadencia mensual, bimestral o trimestral de los *comic books*.

Probablemente por esta superior frecuencia de salida, ofrecían en cada número historietas más cortas y, en consecuencia, mayor cantidad de ellas.

El concepto de revista norteamericano parte del modelo de publicaciones periódicas populares como los mencionados *pulps*, las *sweat mags*[23] o revistas de divulgación como *Popular Mechanix*. Su principal diferencia respecto a los *comic books* es la ausencia de color, unas dimensiones algo mayores, un precio superior y el hecho de no someterse al Comics Code, por considerarse destinadas a lectores adultos. Contaban con la ventaja desde el punto de vista del *merchandising* de ser expuestas junto a las revistas y no apiladas con cientos de *comic books*. Aunque hubo algún intento puntual anterior[24], la publicación satírica *Mad* inauguró con éxito este formato al convertirse al mismo en 1955 (*Mad*, núm. 24), evitando así las angosturas del Comics Code[25]. El acceso a un público adulto y la ausencia de censura exterior fueron un motivo principal de las posteriores adscripciones al formato revista en Estados Unidos, destacando especialmente la línea de publicaciones de temática terrorífica de James Warren, encabezada por *Creepy* (1964). Como los *comic books* de los que derivaban, estas revistas en blanco y negro eran antologías de historietas, habitualmente inconexas salvo por la temática general.

El siguiente paso en la evolución de este formato se produjo con la aparición en Francia de *Metal Hurlant* (1975), que marcó un alejamiento de los semanarios juveniles tanto por su calidad de papel e impresión como por el público al que se dirigía. Su versión estadounidense, *Heavy Metal* (1977), influyó en la aparición de revistas de lujo como *Epic Illustrated* (1980), cuyos autores conservaban los derechos de sus trabajos a diferencia de la política tradicional de las editoriales de *comic books*.

2.4. El formato novela gráfica y los nuevos comic books.

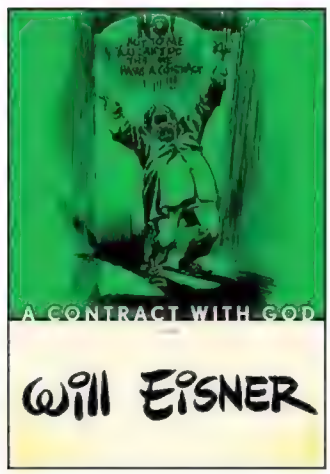


La novela gráfica es el más libre de estos formatos pues no existe un canon establecido en cuanto a sus características físicas o de contenido. Se suele fijar su inicio en la obra *A Contract with God* (Will Eisner, 1978), un volumen de ciento setenta y ocho páginas al que su autor llamó *graphic novel*[26]. Cuenta, sin embargo, con numerosos antecedentes, dentro y fuera de Estados Unidos. Al margen de la industria de la historieta pueden citarse los varios libros de narraciones visuales del belga Frans Masereel, publicados alrededor de 1920, así como *Une Semaine de Bonté* (1934), del surrealista Max Ernst, y las novelas en xilografías de Lynd Ward en los años treinta. Como obra de un historietista propiamente, cabe mencionar el álbum *Tintin au pays des Soviets* (1929), de Hergé, si bien el material ya había sido publicado por entregas, por lo que habría que inscribirlo entre los formatos de reciclaje (véase el epígrafe siguiente). En 1930, se publicó *He Done Her Wrong: The Great American Novel and Not a Word in It — No Music, Too*, un relato dibujado sin textos escritos con una extensión de casi trescientas páginas, obra del estadounidense Milt Gross. Veinte años después, la editorial de *comic books* St. John inició una línea titulada Picture Novels, que sólo llegó a contar con dos títulos: *It Rhymes with Lust* y *The Case of the Winking Buddha*. Aunque en ocasiones sea citada como ejemplo de novela gráfica y constituya un relato completo, *His Name is... Savage* (1968) es realmente el primer número de una revista que no tuvo continuación y es más significativo como un hito en la evolución del cómic independiente. Los mismos autores, Archie Goodwin y Gil Kane, volvieron a reunirse para producir *Blackmark* (1971), una historieta de ciento veinte páginas publicada en forma de libro de bolsillo por Bantam, una editorial especializada en este formato. En los años inmediatamente anteriores a *A Contract with God* aparecieron varios títulos compuestos por material original y con la vocación inequívoca de ser novelas gráficas: *Bloodstar* (1975), por Richard Corben; *Chandler: Red*

Tide (1976), por Jim Steranko; *Sabre* (1978), de Don McGregor y Paul Gulacy, que fue la primera distribuida directamente a tiendas especializadas; y la publicación de Simon & Schuster *The Silver Surfer* (1978), realizada por Stan Lee y Jack Kirby, que habían creado el personaje del título para la editorial Marvel. No obstante, puede entenderse el lugar especial concedido a *A Contract with God* porque se trata de una narración fuera de géneros populares, realizada por un maestro consagrado del medio que había trabajado con éxito tanto en el terreno de los *comic books* como en el de la historieta de prensa.

Los dos grandes avances aportados por el formato de la novela gráfica son el ajuste de la extensión al relato y no a la inversa –como venía siendo el caso-, más el abandono del carácter periódico de la publicación:

> El papel de calidad y una buena encuadernación no son garantías de mérito literario, y se pueden garabatear ideas estupendas en servilletas, pero, en el paso del periódico al libro, había implícita una reivindicación de validez imperecedera, una reivindicación que se ha de justificar. Los periódicos han arrastrado tradicionalmente la connotación de ser desechables, de tener una validez pasajera, mientras que los libros traían la promesa de algo más (McCloud, 2000: 29).



La introducción de la novela gráfica en combinación con unos sistemas de mercado articulados para la comercialización de publicaciones periódicas, más la libertad creativa aportada por la prensa alternativa del movimiento *underground*[27], ha desembocado en una gran variedad actual de nuevos *comic books* con diversas características físicas y que asumen el relato de historietas con un final previsto. Se trata de series limitadas de un número variable de entregas que posteriormente son recopiladas en volúmenes considerados novelas gráficas. Esto nos conduce a los mecanismos de reedición de historietas.

2.5. Los formatos de reciclaje.

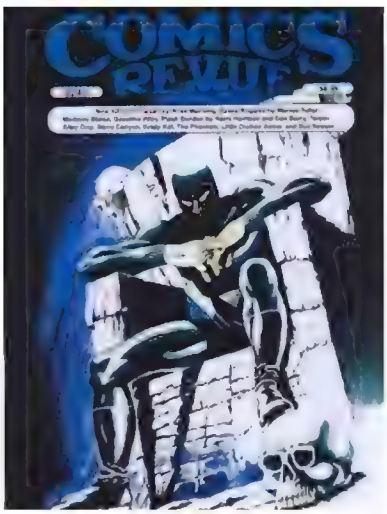
Arriba nos hemos limitado a exponer las formas estandarizadas de primera publicación de historietas. Existe una variedad de formatos de reciclaje y recopilación de las historietas.

El álbum franco-belga es uno de ellos aunque su situación es peculiar puesto que generalmente la historieta que contiene ha sido diseñada expresamente para este formato pero se ha adelantado su publicación por entregas en una revista antológica. Habitualmente, antes de que finalicen estas entregas se publica el álbum de tal modo que se apela con ello tanto al lector que no sigue la revista como al coleccionista impaciente. Este modelo ha sido seguido por otros mercados europeos y, en menor medida, por el de Estados Unidos.

Distinto es el caso del recopilatorio en rústica estadounidense (*trade paperback*)[28], que puede aplicarse tanto a las mencionadas series limitadas como a arcos argumentales más o menos cerrados de series regulares, cuya duración, en principio, sólo depende de las ventas. En circunstancias normales, sólo se recopilan las historietas con posterioridad a la publicación en un primer formato de todas ellas[29]. Lo mismo ocurre con los distintos modelos de recuperación de historietas de prensa (*newspaper reprints*), desde los primeros *comic books* hasta los libros recopilatorios pasando por revistas antológicas, como *Comics Revue*, que reúnen un cierto número de tiras de varias series y cuyas ventas se basan principalmente en la menor accesibilidad a ellos en los diarios, poco interesados actualmente en la contratación de historietas a los *syndicates*[30].

3. El cómic entre los medios de narración con imágenes.

La aplicación expresiva de las imágenes visuales es anterior a su reproducción impresa. Ejemplos suficientes son las pinturas rupestres, algunos papiros egipcios o la columna trajana. En ello han querido ver algunos autores, como McCloud (1993: 10ss), un origen del cómic que se remontaría a los mismos albores de la humanidad. Esta actitud es discutiblemente producto del intento de sublimación de un complejo de inferioridad nacido de la desatención al medio. Más bien lo que estos ejemplos de expresión icónica ponen de manifiesto es una predisposición del ser humano a usar la imagen visual como medio de comunicación.



Cuando la litografía facilitó la reproducción mecánica de la imagen, el resultado siguió siendo una multiplicidad icónica que no era en sí misma novedosa para el receptor ajeno al proceso de mediación técnica. Por ello, el cómic no se vio afectado, como la fotografía y, más tarde el cinematógrafo, por un periodo estéril de explotación como simple curiosidad. En su lugar, el medio que nos ocupa nació directamente con una intención expresiva, la cual se sumaría a su ventaja cronológica. Así, ya en la segunda mitad decimonónica, los pioneros de la historieta ponían a punto muchos de los recursos narrativos de que después harían uso frecuente los cineastas. Por una parte, asimilaban convenciones dramáticas como el diálogo, la puesta en escena, la gestualización o la compresión del tiempo. Por otra, desarrollaban técnicas fundamentales como el montaje, un procedimiento común en los cómics mucho antes de que el relato cinematográfico se planteara usarlo, pues el desglose de la acción en viñetas es un requisito básico de la historieta. En cuanto a la "banda sonora", los cómics contaron con sobrado tiempo para desarrollar recursos visuales de expresión de diálogos, voces *off* y voces *over*, décadas antes de que el cine contase con otra cosa que rótulos.

En un natural proceso de ósmosis cultural, la narrativa cinematográfica trasladó a su terreno no pocos de los hallazgos materializados por los historietistas. Como tránsito osmótico, el intercambio de aportaciones entre cómic y cine también se ha verificado en el sentido contrario. De las películas ha aprendido el cómic a simular más eficientemente el movimiento por la trasposición al papel de los equivalentes del *travelling*, la profundidad de campo o los fondos silueteados, entre otros. Además, en una temprana simbiosis, cine y cómic se apoyaron mutuamente en el desarrollo simultáneo de fórmulas narrativas como los seriales de aventuras y, sobre todo, en un profuso intercambio de personajes[31]. En 1966, Luís Gasca ya ofrecía la cifra de mil doscientos dieciséis "filmes basados en el *comic* (sin contar el medio centenar de cortometrajes de Walt Disney)" (1966: 140). La cifra actual es mucho más alta si tenemos en cuenta que el citado autor había omitido, entre otras, la abundante producción japonesa y, sobre todo, la intensa actividad de trasvase habida en las cuatro décadas transcurridas.

Tal ejercicio de migración ha sido especialmente vivo en su relación con el cine de animación, que podría parecer el vástago de cómic y cine, de no ser porque los dibujos animados preceden en más de medio siglo al cine basado en la imagen de registro fotográfico. Aunque la presentación última de los dibujos animados tradicionales se basa en los mismos principios químicos y físicos que el cine de imagen real, los aspectos más creativos de su elaboración lo aproximan al cómic[32]. En cierto modo, los animadores construyen el relato como lo haría un historietista, escogiendo los instantes más representativos, y sólo la rutinaria labor del intercalador implementa la continuidad cinematográfica de las doce o veinticuatro imágenes por segundo. De hecho, los dibujos animados y la historieta compartieron a muchos de sus tempranos cultivadores, como Winsor McCay, Bud Fisher, George McManus o Pat Sullivan. El famoso animador Chuck Jones declaró a propósito de los trabajos de McCay en la animación:

Era como si la primera criatura que hubiese emergido del cieno primario hubiese sido Albert Einstein; y el segundo, una ameba, porque tras las animaciones de McCay sus sucesores tardaron casi veinte años en averiguar cómo lo había hecho. Las dos personas más importantes de la animación son Winsor McCay y Walt Disney, y no sé cuál debería ir primero (cit. en Canemaker, 1987: 211).

Tal abundancia de puntos de conexión entre el relato fílmico y la historieta en varios ámbitos explica la práctica identidad de buena parte de sus terminologías descriptivas, como la clasificación de los planos o los conceptos de encuadre y fuera de cuadro. Pero, si bien las taxonomías de la planificación y el encuadre cinematográficos pueden ser aplicables al cómic, las teorías de la puesta en cuadro cinematográfica no fueron diseñadas para abarcar las posibilidades metamórficas de las viñetas y su integración en las páginas, ni la puesta en serie cinematográfica se puede asimilar a su equivalente historietístico sin ignorar o trivializar las diferencias que separan a ambos medios.

El *storyboard*[33] es un claro exponente tanto de las semejanzas como de las diferencias entre cine y cómic. Resultan evidentes las resonancias historietísticas de este recurso de narrativa gráfica secuencial y no es casual que algunos de los primeros *storyboards* procedan del fructífero crisol de ilustración, historieta y cine de animación que fue la obra de McCay (Ibid: 1). El *storyboard* se ha llegado, efectivamente, a convertir en una etapa casi imprescindible en el desarrollo de una producción audiovisual cinematográfica, televisiva e incluso teatral[34] pero se trata de una construcción significante supeditada por entero a otra que es la meta auténtica del proceso creativo. Esta subordinación a un medio cualitativamente distinto se traduce en una serie de restricciones de sus capacidades discursivas que separa al *storyboard* de la verdadera historieta.

Pese a que no coinciden en absoluto los canales sensoriales de sus lenguajes, radio e historieta también han mantenido diversos nexos a lo largo de su historia. Por una parte, ha habido una peregrinación de existentes de uno a otro medio, por ejemplo, el personaje The Lone Ranger (El Llanero Solitario), con larga vida en los cómics, es originario de un serial radiofónico y lo mismo se puede afirmar de elementos de la leyenda de Superman tan clásicos como la kryptonita, el personaje Jimmy Olsen o la frase de presentación "It's a bird... it's a plane... it's Superman", que fueron introducidos originalmente en el serial de radio dedicado al superhéroe (Daniels, 1999: 51-58). Por otra parte, la radio inspiró a los cómics la potenciación de la figura del narrador verbal y ambos medios han dado gran importancia a la serialidad[35].

Más evidente resulta la conexión de la historieta con el casi extinto medio de la fotonovela, que además coincidió en hacer un abundante uso de la estructura serial y sustituyó al cómic en los últimos tiempo de las versiones impresas de producciones narrativas radiofónicas[36]. Fotonovela y cómic comparten elementos formales como las viñetas y los bocadillos aunque la primera carece de la libertad que a la segunda le confiere la imagen de creación manual. Para Ramírez las definiciones que hace de ambos medios son intercambiables sin más que sustituir "iconográfico o iconográfico-literario" por "fotográfico o fotográfico-literario" (1997: 198).

Aparte de los aspectos creativos comunes al relato cinematográfico y ya comentados, la relación del cómic con la televisión fue, como se ha señalado, de competencia directa por cuanto ésta invadió el dominio doméstico y privado que hasta entonces se habían repartido sin conflicto –tal vez por utilizar distintos tipos de imagen- cómic y radio. Si admitimos que las publicaciones de historietas son un puente entre los *mass media* y los *self media* audio-escripto-visuales de Cloutier (1973: 172-179), la generalización de los reproductores y grabadores de vídeo debió de suponer un importante refuerzo a la amenaza para los cómics pues estos aparatos habilitaban al receptor para controlar el momento, el ritmo y el orden de los visionados, asumiendo también esa función de puente. En ese mismo sentido, los recientes reproductores de DVD suponen un paso más hacia la consecución del tipo de control de la recepción que, una vez, fue coto privado de la lectura.

En el seno de los actuales medios interactivos, el cómic actúa principalmente como surtidor de contenidos temáticos. El creciente campo cibertextual de los videojuegos se nutre ávidamente de famosos personajes procedentes de otros medios populares, entre los que las historietas constituyen un enorme filón por su abundantísima producción de temáticas aventureras idóneas para la adaptación a la narración interactiva. También se invierte ocasionalmente la relación para que sea el cómic quien se beneficie de estos medios, sobre todo con la

migración a las viñetas de famosos personajes como Lara Croft, Sony o los protagonistas de *Final Fantasy*. Una rápida observación del mercado demuestra que es perfectamente lícito trasladar a nuestro terreno la siguiente afirmación sobre cine y videojuegos:

El cine se ha acercado al mundo de los videojuegos con películas que tratan de ellos... o bien, más recientemente, con la adaptación de algunos de los éxitos de ventas del mundo interactivo. Por su parte, los videojuegos también han caído en la estrategia de *marketing* de la adaptación y prácticamente todas las películas destinadas al público infantil o adolescente también presentan su versión interactiva (Sabaté Salazar, 2002: 68).

La revolución digital de Internet se ha hecho notar con distinta intensidad en varias facetas del medio. La afición de los consumidores regulares de historieta se ha visto fortalecida por la creciente eficiencia de los servicios de compra *online* así como por la proliferación de páginas *web* y foros dedicados a la reflexión teórica con muy diversos grados de tono y rigor[37]. Más allá van quienes[38] defienden fervorosamente la idea de que el medio cibernético es la clave para la supervivencia de las historietas, que deberán trascender los soportes impresos para abrazar la intangibilidad de la digitalización. Por una parte, la posibilidad de la distribución como pura información de los cómics *online* abre las puertas de entrada a pequeñas editoriales y autoeditores que se ven libres de la esclavitud de los costes de imprenta y distribución tradicional. Por otra parte, el desarrollo de cómics específicamente para soporte digital puede implicar desde la banal integración de la historieta en pintorescas producciones multimedia hasta interesantes transformaciones de los elementos formales y de su aplicación expresiva al adaptar el sistema del cómic al lienzo virtualmente ilimitado de la página electrónica.

Bibliografía

- BARKER, M. (1992): *A Haunt of Fears. The Strange History of the British Horror Comics Campaign*. Jackson: University Press of Mississippi.
- BENTON, M. (1989): *The Comic Book in America*. Dallas: Taylor.
- BENTON, M. (1993): *The Taylor History of Comics*, vols. 1-5. Dallas: Taylor.
- BENTON, M. (1994): *Masters of Imagination*. Dallas: Taylor.
- BERNDT, J. (1996): *El fenómeno manga*. Barcelona: Martínez Roca.
- BERTRAND, C. J. (1983): *Los medios de comunicación social en Estados Unidos*. Pamplona: Ediciones Universidad de Navarra.
- BLACKBEARD, W. y WILLIAMS, M. (eds.) (1977): *The Smithsonian Collection of Newspaper Comics*. Washington: Smithsonian Institution Press.
- CANEMAKER, J. (1987): *Winsor McCay: His Life and Art*. Nueva York: Abbeville Press.
- CLOUTIER, J. P. (1973): *La communication audio-scripto-visuelle à l'heure des self media ou L'ère d'Emerec*. Montreal: Les Presses de l'Université de Montréal.
- COMA, J. y GUBERN, R. (1988): *Los comics en Hollywood*. Barcelona: Plaza & Janés.
- COUPERIE, P. y HORN, M. (1971): *A History of the Comic Strip*. Nueva York: Crown.
- CULLER, J. (2000): *Breve introducción a la teoría literaria*. Barcelona: Crítica.
- DANIELS, L. (1993): *Marvel Five Fabulous Decades of the World's Greatest Comics*. Nueva York: Harry N. Abrams, Inc.
- DANIELS, L. (1971): *Comix: A History of Comic Books in America*. Nueva York: Crown.
- DANIELS, L. (1995): *DC Comics. Sixty Years of the World's Favourite Comic Book Heroes*. Londres: Virgin Books.
- GARCÍA, S., MUÑOZ, D., y NAVARRO, J. (1998): "Ibáñez", en revista *U*, núm. 8: 24-59.
- GASCA, L. (1966): *Tebeo y cultura de masas*. Madrid: Prensa Española
- GILBERT, J. (1986): *A Cycle of Outrage. America's Reaction to the Juvenile Delinquent in the 1950s*. Nueva York: Oxford University Press.
- GOULART, R. (1975): *The Adventurous Decade*. Nueva York: Arlington House.
- GOULART, R. (1986): *The Great Comic Book Artists*. Nueva York: St. Martin's Press.
- GOULART, R. (1989): *The Great Comic Book Artists, Volume 2*. Nueva York: St. Martin's Press.

- GOULART, R. (1990): *The Encyclopedia of American Comics*. Nueva York: Facts On File.
- GOULART, R. (1991): *Over 50 Years of American Comic Books*. Lincolnwood: Mallard Press.
- GOULART, R. (1993): *The Comic Book Reader's Companion*. Nueva York: Harper Perennial.
- GROENSTEEN, T. (1991): *L'univers des mangas: Une introduction à la bande dessinée japonaise*. París: Casterman.
- GUBERN, R. (1979): *El lenguaje de los comics*. Barcelona: Ediciones Península.
- HARVEY, R. C. (1994): *The Art of the Funnies. An Aesthetic History*. Jackson: University Press of Mississsippi.
- HARVEY, R. C. (1996): *The Art of the Comic Book. An Aesthetic History*. Jackson: University Press of Mississsippi.
- HORN, M. (ed.) (1996): *100 Years of American Newspaper Comics*. Nueva York: Gramercy.
- HORN, M. (ed.) (1999): *The World Encyclopedia of Comics*. Philadelphia: Chelsea House.
- HUGHES, D. (2003): *Comic Book Movies*. Londres: Virgin Books.
- INGE, T. (1982): *Concise Histories of American Popular Culture*. Connecticut: Greenwood Press.
- KORKIS, J. y CAWLEY, J. (1991): *Cartoon Confidential*. Westlake: Malibu Graphics.
- LENT, J. A. (ed.) (1999): *Pulp Demons. International Dimensions of the Postwar Anti-Comics Campaign*. New Jersey: Associated University Presses.
- MARTÍN, A. (1978): *Historia del* comic *español: 1875-1939*. Barcelona: Gustavo Gili.
- MARTÍN, A. (2000 a): *Apuntes para una Historia de los Tebeos*. Barcelona: Glénat.
- MARTÍN, A. (2000 b): *Los inventores del cómic español 1873/1900*. Barcelona: Planeta-DeAgostini.
- MCCLOUD, S. (2000): *Reinventing Comics*. Nueva York: Perennial.
- MOLINÉ, A. (2002): *El gran libro de los manga*. Barcelona: Glénat.
- NYBERG, A. K. (1998): *Seal of Approval: the History of the Comics Code*. Jackson: University Press of Mississippi.
- NYE, R. B. (1970): *The Unembarrassed Muse: The Popular Arts in America (Two Centuries of American Life)*. Nueva York: Dial Press.
- PERRY, G. y ALDRIDGE, A. (1971): *The Penguin Book of Comics*. Londres: Allen Lane The Penguin Press.
- RAMÍREZ, J. A. (1997): *Medios de masas e historia del arte*. Madrid: Cátedra.
- Reidelbach, M. (1991): *Completely Mad: A History of the Comic Book and Magazine*. Boston: Little Brown & Co
- RENONCIAT, A. (1983): *Gustave Doré: La vie et l'oeuvre*. París: ACR.
- ROSENKRANZ, P. (2002): *Rebel Visions. The Underground Comix Revolution 1963-1975*. Seattle: Fantagraphics.
- SABATÉ SALAZAR, J. (2002): "El móns dels videojocs I la interacció: narrative cinematogràfica i narrativa ergòdica", en *Trípodos*, núm. 12: 67-80
- SCHODT, F. L. (1988): *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Nueva York: Kodansha America.
- SCHODT, F. L. (1996): *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*. Berkeley: Stone Bridge Press.
- SEMPERE, P. (1976): *Semiología del infortunio. Lenguaje e ideología de la fotonovela*. Madrid: Felmar.
- SIMON, M. (2000): *Storyboards: Motion in Art*. Burlington: Focal Press.
- STEDMAN, R.W. (1981): *Serials: Suspense and Drama by Installment*. Oklahoma City: University of Oklahoma Press.
- VV. AA. (1984): *Historia de los comics*. Barcelona: Toutain Editor.
- VV. AA. (1990): *Encyclopedie de la BD*. París: Pierre Horay.
- WAUGH, C. (1974): *The Comics*. Nueva York: Luna Press.
- WHYTE, M. (1998): *The Underground Comix Family Album*. San Francisco: Word Play Publications.

[1] Sobre la democratización de la imagen visual así como la relación del nacimiento de la historieta y el cartel con los avances tecnológicos, se puede encontrar una clara exposición en *Medios de masas e historia del arte* (Ramírez, 1997).

[2] Culler defiende la tendencia innata del ser humano a emplear la narración como "método fundamental con que damos sentido a las cosas" (2000: 101).

[3] Algunas referencias básicas sobre historieta japonesa son: Berndt, 1990; Groensteen, 1991; Moliné, 2002; y Schodt, 1988 y 1996.

[4] Sobre el nacimiento del cómic en Europa existen capítulos específicos en: el primer tomo de AA.VV., 1984; las entradas por países de AA. VV., 1990; la introducción de Couperie y Horn, 1971; y la de Horn (ed.), 1998.

[5] Doré se desmarcó en buena medida de sus contemporáneos y durante su breve carrera como historietista desarrolló una labor repleta de inventiva: ajustó su estilo de dibujo al tono de las historias contadas y cultivó temáticas distintas al humor hasta entonces imperante (Renonciat, 1983: 45-48).

[6] Aparte de los datos obtenidos en las obras generales antes citadas, sobre la historieta británica se ha consultado Perry y Aldridge, 1971.

[7] "Cartoon, nº1: Substance and Shadow", por John Leech.

[8] La bibliografía sobre historieta estadounidense es muy abundante, sobre todo la que parte del año 1895 como fecha de nacimiento del cómic. Además de las obras generales antes señaladas, sobre historieta de prensa en Estados Unidos han resultado útiles: Waugh, 1974; los textos dentro de Blackbeard y Williams, 1977; Goulart, 1975; Harvey, 1994; Horn, 1995; y los capítulos específicos de Inge (ed.), 1982 (73-86) y de Nye, 1970 (216-241).

[9] Este término es empleado sin traducir como tebeo porque se trata de un formato con unas características materiales muy concretas mientras que el término tebeo –como el castellanizado cómic- se puede aplicar a cualquier publicación de historietas. También es muy amplia la bibliografía sobre el *comic book*, siendo muy informativas las obras de Benton (1989; 1993; 1994), Daniels (1993; 1995) y Goulart (1986; 1989; 1990; 1991; 1993).

[10] Sobre historia de la historieta española son imprescindibles los textos de Antonio Martín (1978; 2000a; 2000b).

[11] Para la documentación sobre la persecución a los medios en Estados Unidos tras la Segunda Guerra Mundial: Gilbert, 1986. Sobre el acoso a los cómics y la evolución de sus códigos de censura: Nyberg, 1998; Barker, 1992; y Lent, 1999.

[12] El número de receptores de televisión en Estados Unidos creció drásticamente en unos pocos años: ciento noventa mil en 1948; un millón en 1951; veintiún millones en 1953 (Bertrand, 1983: 48).

[13] Estos famosos personajes debutaron en 1958 dentro de *Pulgarcito*, núm. 1394, de la editorial Bruguera.

[14] "La cúspide de la pirámide alimenticia del cómic español durante las cuatro últimas décadas tiene un solo nombre: Francisco Ibáñez... La crítica siempre le ha negado el pan y la sal con una contumacia excesiva y resentida... el mundo del cómic ha vivido de espaldas a Ibáñez, y en lógica correspondencia, Ibáñez ha vivido fuera del mundo del cómic" (García, 1998: 25).

[15] *Maus: A Survivor's Tale*, novela gráfica en dos tomos donde Spiegelman ofreció una crónica de las memorias de su padre como superviviente de un campo de concentración nazi. De ella escribió Eco: "La verdad es que *Maus* es un libro que uno no puede dejar ni siquiera para dormir... Y cuando uno acaba *Maus* se siente triste por haber abandonado ese mundo mágico" (cit. en cuarta de cubiertas de la edición de Planeta DeAgostini, 2001).

[16] El concepto no era nuevo pues, cuando aún contaban con la página completa, muchos autores reservaban un espacio menor para una serie (*companion strip*), también realizada por ellos, que acompañaba a su serie principal. Con frecuencia esta serie menor se colocaba en la parte superior de la página (*top strip* o *topper*).

[17] Publicidad que se encuentra generalmente intercalada entre las páginas de historieta, fragmentando en muchos casos los relatos dentro del mismo *comic book*.

[18] Concretamente se trata de una ordenanza del 3 de marzo de 1879, como se puede leer en la letra pequeña (*indicia*) de algunos *comic books*, en nuestro caso *Tales from the Crypt* núm. 29 (EC, 1952).

[19] Uno de los más famosos ejemplos es la colección de EC *Moon Girl and the Prince*, que en su segundo número pasó a llamarse sólo *Moon Girl*, varios después, *Moon Girl Fights Crime* y más tarde, *A Moon... a Girl... Romance*.

[20] DC-National, Timely, Nedor-Pines-Standard, Street & Smith, por nombrar unas pocas.

[21] Entre los primeros, escritores como Otto Binder, Walter Gibson o Manly Wade Wellman. Entre los segundos, jóvenes historietistas tan significativos para la evolución del medio y el formato como Siegel y Shuster, los creadores de Superman (Goulart, 1991: 56-59).

[22] Anteriormente funcionó uno de la Association of Comics Magazine Publishers (1948) pero con escasos reconocimiento e influencia (Nyberg, 1998: 104-108).

[23] Revistas para hombres en las que se podían encontrar relatos cortos de acción próximos a los de los *pulps*, fotos ligeramente eróticas y secciones con una orientación abiertamente machista.

[24] La revista *Tops* de Lev Gleason en 1949, que sólo duró dos números.

[25] Aunque no era ésta la intención principal de su *publisher*, W.M. Gaines, sino contentar a su creador, Harvey Kurtzman (Reidelbach, 1991: 32).

[26] Cuenta, sin embargo, con numerosos antecedentes, dentro y fuera de Estados Unidos. Al margen de la industria de la historieta pueden citarse los varios libros de narraciones visuales del belga Frans Masereel, publicados alrededor de 1920, así como *Une Semaine de Bonté* (1934), del surrealista Max Ernst, y las novelas en xilografías de Lynd Ward en los años treinte. Como obra de un historietista propiamente, cabe mencionar el álbum *Tintin au pays des Soviets* (1929), de Hergé, si bien el material ya había sido publicado por entregas, por lo que habría que inscribirlo entre los formatos de reciclaje (véase el epígrafe siguiente). En 1930, se publicó *He Done Her Wrong: The Great American Novel and Not a Word in It — No Music, Too*, un relato dibujado sin textos escritos con una extensión de casi trescientas páginas, obra del estadounidense Milt Gross. Veinte años después, la editorial de comic books St. John inició una línea titulada Picture Novels, que sólo llegó a contar con dos títulos: It Rhymes with Lust y The Case of the Winking Buddha.

[27] Sobre los *comix underground* los libros: Daniels, 1971; Rosencranz, 2002; y Whyte, 1998.

[28] Dependiendo del material se hacen versiones en tapa dura (*hardcovers*) de estos recopilatorios en tiradas más cortas y con precios más altos. A menudo éstas aparecen antes que sus contrapartidas más económicas.

[29] En el mercado japonés, mucho más poderoso, se ha desarrollado un sistema similar de reciclaje de los *manga* aparecidos por entregas en las voluminosas revistas antológicas. Estos recopilatorios se denominan *tankobon*.

[30] No incluimos los llamados *big little books*, otro modelo de reciclaje de historietas de prensa que podríamos considerar adulterador del medio: cada viñeta es retocada para eliminar el texto y se publica sola en una página como ilustración de un texto explicativo que ocupa la página enfrentada. Se pierde por tanto el carácter de historieta del contenido (Goulart, 1991: 16-17).

[31] Para profundizar en este punto son útiles: Coma y Gubern, 1988; con reservas, el capítulo décimo de Gasca, 1966 (131-180); y Hughes, 2003.

[32] La relación entre cómics y dibujos animados es tratada por los especialistas en ambos campos Korkis y Cawley (1991) así como por Coma y Gubern (1988).

[33] "Entre las herramientas más útiles a la hora de producir una película o un espectáculo televisivo se encuentra el *storyboard*, que es el ensayo visual de un proyecto antes de ser rodado. La visión del director es ilustrada a la manera de una historieta..." (Simon, 2000: cuarta de cubiertas)

[34] Las nuevas tecnologías han permitido la incorporación reciente de nuevas vías de previsualización como los *clips* animados "tridimensionales" que permiten estudiar cuidadosamente escenas de especial dificultad, como, por ejemplo, algunas de las ofrecidas a modo de ingredientes extras en la edición en formato DVD de *X-Men* (Fox, 2000).

[35] Un estudio con detenimiento de este fenómeno se encuentra en el volumen *Serials: Suspense and Drama by Installment* (Stedman, 1981).

[36] Entre la escasa bibliografía en castellano sobre fotonovela encontramos un estudio sobre la fotonovela nacida del serial radiofónico *Lucecita*: *Semiología del infortunio* (Sempere, 1976).

[37] Desde las páginas autopromocionales con que ya cuentan la mayoría de editoriales hasta ambiciosos proyectos de indización de publicaciones como The Grand Comics Database.

[38] *Reinventing Comics* (McCloud, 2000) es, en su mayor parte, un encendido alegato en este sentido.

MONOGRAFÍAS SOBRE HISTORIETA Y HUMOR GRÁFICO EN ESPAÑA. 1877-2007

JAVIER ALCÁZAR

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 0, 6-VII-2008

Resumen / Abstract:

Revisión de las monografías teóricas (y manuales, guías y catálogos) que sobre historieta y humor gráfico se han publicado en España, o en el extranjero pero en lenguas españolas, hasta diciembre de 2007.

Palabras clave / Keywords:

Teoría sobre historieta, **Estudios sobre humor gráfico y sátira**/ Comics theory, Studies on graphic humor and satire

MONOGRAFÍAS SOBRE HISTORIETA Y HUMOR GRÁFICO EN ESPAÑA: 1877-2007

INTRODUCCIÓN

Cuando decidimos acometer la realización de un estudio y una recopilación de las obras teóricas sobre historieta publicadas en España nos pareció un trabajo sencillo. Farragoso quizás, pero sencillo. Nadie podía preveer que lo que en un principio parecía un trabajo corto (¿cuántas obras teóricas podía haber en España? ¿Cincuenta? ¿Cien?), de sencilla búsqueda (la mayoría de los trabajos publicados estaban a mano en nuestras propias bibliotecas) y fácil de completar (un mes a lo sumo) acabara convirtiéndose en una interminable lista de publicaciones cuya recopilación se complicaba a cada paso, con ramificaciones interminables y referencias cruzadas muchas veces imposibles de confirmar. El trabajo se prolongó durante meses, quizás mucho más allá de unos límites razonables, pero finalmente se ha podido terminar. El resultado ha sido menos ambicioso que el inicialmente planeado, pero creemos que un trabajo de estas características era necesario (si no obligatorio) y que puede servir como base para todos aquellos interesados en profundizar en el estudio de la historieta en nuestro país.

METODOLOGÍA DE ESTUDIO

Criterios de inclusión y de exclusión

En primer lugar debíamos acotar el campo de estudio, tanto material como temporalmente. Nuestro interés se centraba en la producción autóctona, por lo que seleccionamos aquellas obras que versaran sobre historieta o humor gráfico españoles o estuvieran escritas por teóricos españoles. Incluimos también las publicaciones traducidas editadas en territorio nacional, y decidimos excluir aquellas que a pesar de tener el español como su idioma de origen no tuvieran edición correspondiente en España. La fecha límite para la inclusión de obras la establecimos en diciembre de 2007.

Para el estudio de las obras teóricas y su catalogación se precisaba algún tipo de ordenación además de la cronológica, por lo que procedimos a dividirlas según el formato que adquirían o el objetivo que pretendían. Así, elaboramos diferentes categorías que llamamos "tipos" y que englobaban las siguientes:

- **Reseña:** Comentario crítico de una obra, de cierta extensión (más de 1.000 palabras) y con ideas o aportes de relevancia (las recensiones o noticias de publicación de obras se asimilan a otra categoría de materias que se refieren a asuntos noticiables).

- **Recorte de prensa:** Contenido de un recorte de prensa, de la extensión que sea, pero de cierta importancia o con datos únicos e inéditos.

- **Artículo:** Escrito con un estudio, opiniones o listados datográficos de cierta extensión (más de 2.000 palabras, menos de 10.000) escrito con un mínimo de rigor y con aporte de ideas o datos inéditos.

- **Entrevista:** Escrito resuelto a modo de entrevista a un autor, sea del tipo que sea, que puede haber sido publicado en un libro o una revista (las entrevistas publicadas en periódicos, por su extensión limitada y por su contenido ligado a la actualidad se asimilan al tipo **Recorte de prensa**).

- **Sección escrita:** Se trata de un artículo o reseña que se caracteriza por pertenecer a un cuerpo mayor preconcebido como sección, que tiene carácter monotemático o un estilo concreto de redacción.

- **Ensayo:** Escrito con un estudio denso, con discusión interna rigurosa y generosa (10.000 palabras o más), con rigor científico.

- **Conferencia:** Escrito destinado a formar parte de un ciclo de conferencias organizadas por Universidades u otros organismos, puede ser un artículo o un ensayo.

- **Capítulo de libro:** Escrito que ocupa un capítulo de un libro, de actas, colectivo, o una monografía, y que tiene carácter unitario o monotemático. Generalmente los hallamos en libros que no tratan en su totalidad sobre la historieta o el humor, sólo en una de sus partes.

- **Separata:** Monografía extraída de una revista o libro y que funciona como libro independiente. Se aplica comúnmente en los casos en los que lo extraído procede de un libro o revista no dedicado monográficamente a la historieta o al humor.

- **Tesina:** Se aplica a los trabajos de investigación universitaria no editados a modo de monografías, los creados y defendidos y con copia en algún despacho, departamento o biblioteca de alguna facultad universitaria.

- **Tesis:** Se aplica a las tesis universitarias no editadas a modo de monografías, creadas y defendidas ante tribunal y de las que existe copia en algún despacho, departamento o biblioteca de alguna facultad universitaria.

- Monografía: Libro con un porcentaje de su extensión superior al 80% dedicado a la historieta o el humor, que puede contener artículos, conferencias transcritas, ensayos o capítulos independientes de distintos autores. También hay libros que reproducen los contenidos de una tesina o los de una tesis.

- Guía o manual: Es un tipo de monografía de carácter didáctico o pedagógico, que no trata un tema monográficamente sino que lo desarrolla instrumentalmente.

- **Catálogo:** Es un tipo de monografía que contempla una relación ordenada de obras, publicaciones o autores relacionados con la historieta o el humor gráfico. Diferenciamos **catálogo hemerográfico** (recopilación de obras), **catálogo profesional** (muestra de autores) y **catálogo de exposición** según su origen y finalidad.

- Antología: Recopilación en uno o varios tomos de obras seleccionadas por autor, origen de publicación o temática, y que muchas veces contiene además artículos o ensayos sobre las mismas.

- **Diccionario:** Libro en el que se recogen y explican de forma ordenada voces relacionadas con la historieta o el humor gráfico.

- Enciclopedia: Publicación de mayor entidad que el diccionario, muchas veces editada en varios tomos y que aporta más conocimiento que una simple relación de conceptos y sus significados.

- Programa de TV: Es un documento grabado de una emisión televisada cuyos contenidos hacen referencia al cómic o al humor gráfico.

- Programa de radio: Es un documento grabado de una emisión radiofónica cuyos contenidos hacen referencia al cómic o al humor gráfico.

- Documental cinematográfico / videográfico: Película realizada sobre imágenes tomadas de la realidad cuyos contenidos hacen referencia al cómic o al humor gráfico.

- Sitio web: Es un sitio web que, en su diseño, enfoque, estructura o función, sirve como guía o dispone de contenidos de interés para la comprensión teórica de la historieta y/o el humor gráfico.

Como se puede observar, la clasificación era meticulosa y englobaba todos los medios de comunicación existentes, desde prensa escrita a publicaciones de la red de internet, pasando por otros medios audiovisuales. Pronto comprendimos que el intentar abarcar todo lo publicado sobre historieta era tarea ímproba, al menos para cubrir lo más relevante. Una vez más tuvimos que acotar el material de estudio, centrándonos en material publicado e incluyendo solamente las monografías, diccionarios, enciclopedias y guías (o manuales), dejando aparte todas las demás por su complejidad (la enorme cantidad de artículos) o su difícil localización (como la mayoría de los catálogos, muchos de ellos regionales / municipales).

Parámetros a valorar

Dentro de cada "tipo" valoramos una serie de características que los definían, que finalmente serían las que se mostrarían al lector y que ayudarían a la identificación más aproximada de cada objeto para su conocimiento y eventual localización. Algunas de ellas eran objetivas y se obtenían directamente de la fuente (como título, autor...) y otras necesitaron de un proceso de lectura o investigación previo (como la definición de las palabras clave, los comentarios o el resumen). Los parámetros seleccionados fueron:

- Tipo: Es el desglosado en el anterior parágrafo. Como ya se ha dicho, en el presente estudio sólo se valorarán las monografías, diccionarios, enciclopedias y guías (y ocasionalmente algunos catálogos, cuya inclusión explicaremos posteriormente).

- Título: Se refiere al título acreditado del documento.

- Firma: Se refiere al nombre del autor tal y como aparece cuando firma en el libro (que es como firma por lo común). Hemos contemplado la posibilidad de hasta tres firmas principales, adjudicándose el término "VV AA" (varios autores) cuando se trata de una obra comunal de cuatro o más autores.

- Publicación: Se refiere al volumen que contiene al documento que hemos introducido en Título. En este caso, al tratarse de monografías, el título coincide en casi todos los casos con la publicación.

- Editorial: Nombre de la editorial tal y como aparece en créditos.

- Colección: Si pertenece a alguna de ese sello editorial, se indica, y el número que ocupa dentro de ella.

- Ciudad: Lugar de la edición.

- Fecha: Fecha de la primera edición. Las restantes se indicarán en el apartado comentarios.

- Tamaño: Midiendo el alto por el ancho y expresado en centímetros.

- N° de páginas.

- ISBN: *International Standard Book Number* (número de libro estándar internacional), que identifica la obra de forma inequívoca y en España es de uso obligado desde 1972. Es el que consta en el tomo o en el volumen correspondiente. En la mayoría de los casos hemos utilizado la norma ISBN-10 (diez dígitos de identificación), aunque desde 2007 la norma es el uso del ISBN-13 (trece dígitos de identificación). En el caso de publicaciones periódicas como revistas se usa el Número Internacional Normalizado de Publicaciones Seriadas (ISSN, *International Standard Serial Number*).

- Depósito legal: Es el número de registro que tramita la imprenta, y que consta de un número de orden y las siglas de la provincia donde se ha impreso.

- Palabras clave (o *keywords*). Al manejar tal cantidad de información este concepto es muy importante, porque mediante la programación de un buscador puede acotarse la búsqueda con la introducción de estas palabras.

- Comentarios: Dada la diversidad del origen de las publicaciones, existen muchos datos que no se pueden generalizar y que se incluyen en este apartado. También sirve para indicar otros datos de la obra como título original, traductor, ediciones en otros idiomas del estado español, curiosidades...

- Resumen: Se trata de un resumen sintético de los contenidos y alcance del libro.

- Extracto: Cita o reproducción de un fragmento o varios del texto original.

- Cubierta: Una imagen que muestra la portada del libro.

- Web: La URL donde se halla la obra que hayamos introducido o una referencia interesante a la misma.

Aparte de estos campos también se han definido los que afectan a documentos de otro tipo, como los artículos o las reseñas, y que presentan especial atención a las páginas que ocupó el documento, su localización en bibliotecas o archivos, e incluso enlaces de descarga.

Sistemática de estudio

Elaborar una lista de las obras teóricas publicadas en España con cierta rigurosidad científica exigía recurrir a fuentes fiables para una primera aproximación. La referencia más accesible la encontramos en la "Primera guía de textos sobre historieta y humor gráfico en Bibliotecas

Públicas españolas" realizada por Manuel Barrero en 2002 y publicada en la revista en línea *Tebeosfera* (http://www.tebeosfera.com/Seccion/NSST/05/TBOBiblos.pdf). Dicha guía tenía sus limitaciones, pues solo incluía material que estuviera archivado y clasificado en Bibliotecas Públicas y publicado hasta 2002 (dejando fuera *solamente* cinco años de ediciones). También acudimos a trabajos de catalogación previos, no tan fácilmente localizables y más acotados, como los firmados por Luis Gasca ("Bibliografía mundial del comic", *Revista Española de la opinión pública,* 17, de 1969) y por Antonio Altarriba ("Bibliografía sobre cómic", *Neuróptica,* 2, de 1984); y naturalmente los diccionarios firmados por Jesús Cuadrado en 1997 y 2000, y el trabajo desarrollado por Antonio Martín en la revista *Educación y Biblioteca,* 134, en 2003: "Bibliografía básica en español de los tebeos y el cómic". Antes de iniciar una búsqueda sistemática, completamos la lista con aportaciones de las bibliotecas personales de varios estudiosos del tema.

El segundo paso era realizar una búsqueda sistemática; para ello fue de vital importancia el desarrollo de internet que nos permitió de forma rápida acceder a numerosos catálogos. A partir de los términos "historieta", "cómic", "humor gráfico" y "tebeo" procedimos al rastreo de obras en catálogos institucionales (la base de datos de la Agencia Española del ISBN, de la Biblioteca Nacional de España y de la red de Bibliotecas Públicas), editoriales (Norma, Glénat, Dolmen, Sinsentido...) y librerías (Casa del Libro, Fnac, Dreamers, Todocoleccion...). Los catálogos institucionales nos sirvieron sobre todo para confirmar los datos recogidos previamente y para hallar innumerables obras no filiadas. Los comerciales tuvieron su utilidad en la labor de completar el listado hasta fechas más recientes y obtener imágenes de las mismas.

La búsqueda no paró aquí, ya que se hicieron nuevas investigaciones con nombres de autores, títulos específicos, colecciones o editoriales dedicadas en exclusiva a este tema, ampliando nuevamente la lista de títulos con los que aparecían en la bibliografía de los libros ya incluidos y que teníamos la oportunidad de revisar.

Con los resultados de esta investigación se elaboró una tabla que incluía los campos mencionados, integrándose posteriormente en una base de datos con la ayuda de un programa informático diseñado específicamente para tal fin, que permitía la corrección o introducción de nuevos datos a través de una interfaz de usuario, la visualización de los datos de forma agradable y accesible, y la búsqueda de publicaciones.

RESULTADOS: UN RECORRIDO POR LA HISTORIA DE LA TEORÍA SOBRE HISTORIETA Y HUMOR GRÁFICO EN ESPAÑA

LA HISTORIA DE UNA INVESTIGACIÓN

Cómo definir la sistemática de estudio, los conceptos a valorar, el tipo de obras que íbamos a incluir... surgió tras numerosas reuniones, debates y discusiones. Como ya he mencionado en la introducción, la idea inicial era recopilar las obras existentes dispersas pensando que eran pocas y accesibles, pero la cuestión se complicó a medida que avanzábamos en la investigación. Era necesario incluir todos aquellos textos que contenían algún aporte teórico sobre el tema y esto era algo que iba más allá de las monografías conocidas y frecuentemente citadas. De hecho, no hemos sido los primeros en intentar una recopilación de bibliografía. Luis Gasca publicó una "Bibliografía mundial del cómic" en 1969 antes incluso que existiera material de referencia en España. En los años 1980, Antonio Altarriba redactó una "Bibliografía sobre cómic" para su revista *Neuróptica*. Ambos trabajos son encomiables pero, a la fuerza, incompletos al intentar abarcar todos los documentos sobre el tema, sin distinción de tipo ni de origen. Por tanto, se hizo imprescindible una acotación del material a estudio que trajo no pocos quebraderos de cabeza.

El hecho de elegir las monografías como base de este proyecto se debió a la comodidad que ello suponía: a menudo alcanzaron el ámbito nacional, casi siempre eran localizables en bases de datos institucionales a las que teníamos acceso y, sobre todo, su número era asequible. Este criterio en ningún momento restaba mérito al resto de tipos de publicaciones. Existen catálogos de exposiciones (como el de *Emilio Freixas*, editado por Caja Madrid en 1999, o el de *Chicos* editado por Sinsentido en 2002) que son prácticamente monografías, con abundancia de textos de gran interés, pero que no se han incluido por ser esencialmente catálogos de exposición. Casi desde un primer momento dejamos aparte los catálogos por ser éstos más difícilmente localizables; su tirada suele ser menor, tienen un carácter más local (la mayoría de las veces solo pueden ser obtenidos acudiendo a la exposición a la que complementan) y pueden no tener ISBN.

Los únicos catálogos que hemos contemplado ahora no son los muestrarios de obras expuestas, sino los que listan (los que catalogan precisamente) las obras de historieta publicadas en España. Así, los trabajos de Delhom, Navarro, González y Palañá, Ortega Anguiano y Pablo López, o los inventarios del sector lanzados por el CIPIJ de los años 1970 son más apropiadamente considerados "catálogos", dado que fueron publicados como tales y conocidos entre los aficionados con ese nombre, y pensamos que son parte fundamental del estudio teórico de la historieta en nuestro país. También aceptamos como monografías aquellos números de publicaciones periódicas que dedicaban un número en su mayor parte a la historieta o el humor gráfico; caso de *El siglo de los caricaturistas* de Valeriano Bozal publicada en el número 29 de *Historia del arte*, o el número doble 19-20 de *Estudios de información* dedicado por completo a los cómics. Sin embargo, excluimos otros textos que son citados con frecuencia como *Apocalípticos e integrados* de Umberto Eco por dedicar solo un capítulo del volumen a la historieta.

Dentro de las características que valoramos en cada trabajo habría que dedicarle algún párrafo al ISBN y el depósito legal. Con respecto al ISBN (el número que identifica inequívocamente a un libro publicado en el ámbito internacional) nos facilitó mucho la tarea el hecho de disponer de una base de datos informatizada. Sin embargo el uso de esta base de datos no siempre fue fácil por su catalogación y el hecho de que obras de unas mismas características estuvieran clasificadas de forma diferente dependiendo de la época en que se realizó. Es de resaltar que, sobre todo en el caso de editoriales pequeñas, se obvió con frecuencia la obtención del ISBN. Existen numerosos volúmenes sin ISBN, caso de los libros de Editorial Global o los publicados por El Boletín, lo que menoscaba su importancia; el que un libro carezca de ISBN hace que, a efectos prácticos, éste no exista. Otra circunstancia singular comprobada fue hallar números de ISBN en libros que no se correspondían con el adjudicado, tanto en editoriales pequeñas (Dolmen) como en otras más importantes (por ejemplo, el libro *Cómo nace un cómic: espiando a Hergé* de Editorial Juventud muestra un ISBN que no consta en la base de datos). Además, la transcripción de los datos muchas veces es deficiente; errores en los nombres de los autores (Manuel Barrero Martínez, autor de *Barry Windsor-Smith: La mirada infinita* ve cambiado su segundo apellido por Fernández, o el estudioso almeriense Diego Cara pasa a ser Lara), las editoriales (*La técnica del cómic* de la Editorial Intermagen aparece como Intermargen), no se mantiene la clasificación habitual en las medidas (habitualmente alto por ancho) y puede no haber concordancia con otras bases de datos (como en el caso de *La historieta cómica de posguerra*, de Juan Antonio Ramírez, que presenta números de ISBN distintos en su base de datos y en la Biblioteca Nacional).

LA HISTORIA EN CIFRAS

Ante todo debemos aclarar que este no es un estudio sobre la teoría sobre historieta en España de alcance general; gran parte de esta materia ha tenido su desarrollo en otro tipo de publicaciones, ya fueran revistas profesionales o de aficionados, y en los últimos años el componente teórico se expresa sobre todo a través de internet, en innumerables páginas, foros

o bitácoras web. Dejamos la evaluación de estas otras fuentes de información para trabajos futuros, aunque no nos resistimos a hacer mención de algunas de ellas. Tampoco se pretende realizar un examen exhaustivo de todas y cada una de las monografías sobre el tema. Queremos aportar una visión general sobre el estudio teórico del medio sobre la base de las publicaciones que hemos conseguido recopilar, haciendo hincapié en la evolución de este estudio en función de las circunstancias sociales y editoriales, y remarcando aquellos textos que nos parecen de especial interés.

Podemos efectuar una valoración puramente numérica según las fechas de publicación. La historieta como tal surgió en el siglo XIX y su desarrollo a nivel social y empresarial tuvo lugar a finales del mismo. Por tanto no es extraño que exista un solo texto publicado en ese siglo, además relacionado de forma tangencial con el tema que nos ocupa. Se trata de "Apuntes para la historia de la caricatura" de Jacinto Octavio Picón, con fecha de edición de 1877. El grueso de documentos (490 obras) pertenece al siglo XX, observándose un desarrollo exponencial (incluso exponencial geométrico) en la publicación de los mismos. Hasta los años 60 solo existieron 10 textos sobre el tema, casi todos ellos guías para aprender a dibujar. Destacan los textos de y sobre Junceda, figura preeminente de la ilustración e historieta catalana y española, y los realizados por Emilio Freixas, otra firma clave de los tebeos españoles. En los años 1960 se fragua la primera generación de estudiosos del cómic, poniéndose esto de manifiesto en las primeras revistas sobre el medio y en libros de mayor entidad teórica. A partir de este momento, hemos comprobado que en cada década prácticamente se duplican el número de obras publicadas con respecto a la anterior; así, serán 18 en la década de los 1960; 32 en las de los 1970; 56 en los 1980; 146 en los 1990, y 228 desde el año 2000 hasta diciembre de 2007. Significativo aumento sobre todo en el último lustro, con 52 publicaciones solo en el año 2007.

Si además nos fijamos en el tipo de publicación, veremos que la mayoría de ellas son monografías (312); 150 son manuales o guías, y existe una muestra escasamente significativa en cuanto a número de enciclopedias (13), diccionarios (8) y catálogos (7). Si bien las guías fueron el texto predominante a principios de siglo, su publicación permaneció estable hasta mediados de los años 80 y principios de los 90, momento a partir del cual el apoyo institucional favoreció la aparición de múltiples textos relacionados con el cómic y la escuela. En los últimos años la publicación de guías ha estado en relación directa con el auge del manga, existiendo colecciones específicas dedicadas a este tema.

Si atendemos a las editoriales que han publicado los documentos, en la mayoría de casos se trata de ediciones esporádicas y en muchas ocasiones circunstanciales (por ejemplo, en el contexto del supuesto *boom* del cómic a finales de los 70 y principios de los 80, o desde finales de los 90 en relación con el auge del manga). De los 490 documentos que componen esta revisión 19 han sido editados o coeditados por Universidades, y 33 por Instituciones (ayuntamientos, diputaciones...). Del resto destacan escasas editoriales: Norma ocupa el primer lugar en número de títulos publicados por la existencia en su catálogo de colecciones específicamente dedicadas al aspecto teórico, sobre todo (y una vez más) guías de cómo dibujar manga. Le sigue Dolmen, una editorial joven surgida en torno a la revista (primero fanzine) del mismo nombre y que en los últimos años ha basado gran parte de su producción en la teoría sobre la historieta, con varias colecciones dedicadas. Con el mismo número de títulos (17) se encuentran Sinsentido, Martínez Roca y Glénat ; todas ellas con colecciones específicas.

Por último, si nos dedicamos a los autores observaremos algunas sorpresas. Atendiendo sólo a aquellos con al menos dos textos publicados y eliminando aquellos que corresponden a una serie (los libros sobre manga de Hikaru Hayashi) o a un mismo documento repartido en varios tomos (caso de Carlos Luis García Aranda y Victoria Fernández Aguirre, con su "Cronología X" en cuatro partes) y los de autoría colectiva (Estudio Fénix, Go Office, Shinobi Estudio), llama la atención la escasez de textos de los autores más reconocidos. Teóricos clásicos como Antonio Martín o Jesús Cuadrado tienen publicadas solo cuatro monografías cada uno, poco más que otros teóricos de menor carrera profesional como Julián M. Clemente o Francesc Xavier Pérez

Giralt. No es nada extraño si se analiza en profundidad, ya que los primeros han desarrollado su labor durante muchos años en revistas y textos editoriales. La revisión atenta de los autores permite establecer una ordenación en varias generaciones de teóricos; la pionera, con Antonio Martín, Luis Gasca, Antonio Lara y Román Gubern, añadiéndose a principios de los años 70 otras firmas como la de Jesús Cuadrado, Luis Conde, Mariano Ayuso y Pacho Fernández Larrondo. Desde finales de esa década, Javier Coma y Salvador Vázquez de Parga cobrarían protagonismo como teóricos del medio, con nuevas aportaciones ya en los años ochenta de nombres como Lorenzo F. Díaz y Santiago García (con su alias Trajano Bermúdez). En los noventa se añaden a los anteriores Manuel Barrero, Antoni Guiral, Alfons Moliné, Álvaro Pons y Yexus entre otros, existiendo un relevo generacional entre siglos con Julián M. Clemente, David Hernando y Eduardo de Salazar además de muchos otros nombres que surgen alrededor de un renovado interés por el género superheroico y por los manga. Mención aparte merecen otros autores con varias obras publicadas, como Joan Manuel Soldevilla, Josep María Cadena o Montserrat Castillo, por su ámbito más localista, o aquellos que han dedicado su trabajo sobre todo al humor gráfico o la caricatura, como Valeriano Bozal o Iván Tubau.

UN LIGERO ESBOZO DE EVOLUCIÓN Y ALGUNAS OBRAS A RESEÑAR

El primer documento teórico en forma de monografía en relación con la historieta (el texto de 1917 de Bernardo G. Barros, *La caricatura contemporánea*, tiene más relación con el humor gráfico) atañe a un autor catalán, Joan García Junceda (1881-1948), del que se publicó en los años 20 un libro sobre su vida y obra. En los siguientes años aparecerán dos textos más en relación con el artista, uno de ellos incluso escrito por él mismo, y se comprobará la preeminencia de la industria editora catalana en el resto de escasos títulos: obras sobre (*Tres maestros del lápiz de la Barcelona ochocentista. Padró, Planas, Pellicer)* o escritas por autores barceloneses, como Emilio Freixas y sus *Lecciones de dibujo artístico*, cuyo tomo cuarto se dedicó a la historieta con un entrañable capítulo de Ángel Puigmiquel. La industria del tebeo en España se fortalece en la década de los 50, con una producción autóctona inaudita en cuanto a volumen y seguimiento. De los lectores de los primeros tebeos surgirá en los años 60 la primera generación de teóricos españoles. En 1963, el fraile dominico y Secretario General del CIPIJ, Jesús María Vázquez, publica "La prensa infantil en España", título pionero del estudio sobre historieta en España. Luis Gasca crea en 1967 el primer fanzine dedicado a la historieta, *Cuto*, y Antonio Martín funda en 1968 el Grupo de Estudios de las Literaturas Populares y de la Imagen (GELPI) junto con Antonio Lara, Román Gubern, Jaume Perich y Alfons Figueras. En torno a él se aglutinarán otros interesados en el medio y se llevarán a cabo varias iniciativas como la revista *Bang!* (1968-1977), en cuyas páginas encontramos las firmas más significativas de esta época: Luis Conde, Pacho Fernández Larrondo, Carlo Frabetti, Luis Gasca, Román Gubern, Enrique Martínez Peñaranda, Ludolfo Paramio, Iván Tubau y Luis Vigil entre varios otros. De estos autores, independientemente de su valía como teóricos y difusores de la historieta, solo acabarían publicando monografías Conde, Gasca, Gubern, Tubau, Peñaranda y Joan Navarro, la mayoría de ellos en esa misma década de los 70. Títulos con una orientación sociológica o semiológica como *Tebeo y cultura de masas* (1968) de Gasca o *El lenguaje de los comics* (1972) de Gubern son parte fundamental de la teoría sobre historieta en nuestro país, en los primeros intentos de explicar y "dignificar" un "nuevo" medio de comunicación a una sociedad que veía los tebeos únicamente como distracción para niños.

Sin relación con esta corriente pero paralela (e incluso influenciada) por ella podemos observar la existencia de otros documentos de interés: el escritor Terenci Moix dedicó uno de sus primeros trabajos a la historieta, *Los "comics". Arte para el consumo y formas "pop"* (1968), donde además de esbozar temerarias teorías sociales (como la relación homosexual entre los personajes Batman y Robin) rubricaba el término "escuela Bruguera" para denominar a un grupo de autores con personalidades diferentes pero que desarrollaron un estilo reconocible a la sombra de la empresa editora de tebeos más importante e influyente de España. El libro se ha reeditado en 2007 con el sorpresivo título *Historia social del cómic* (2007). Sin embargo otros

títulos permanecen en el olvido, como los que Juan Antonio Ramírez elaboró a mediados de los setenta consecuencia de sus trabajos universitarios: *La historieta cómica de postguerra* y *El «cómic» femenino en España: arte sub y anulación*, ambos de 1975, suponen un intento serio de investigación profunda sobre la producción española de tebeos que ha tenido escasa continuación. Iván Tubau nos dejó (además de sus guías sobre dibujo con el pseudónimo Pastecca) el documento *De Tono a Perich* en 1973, uno de los mejores trabajos sobre humor gráfico publicados en nuestro país, y enmendado sin censura y ligeramente ampliado en el imprescindible *El humor gráfico en la prensa del franquismo* (1987).

En 1978 y 1980 se editan, respectivamente, dos obras capitales: la *Historia del cómic español: 1875-1939* del mencionado Antonio Martín, y el primer *Catálogo del tebeo en España. 1915-1965*, de Josep Maria Delhom y Joan Navarro. Martín ya había incidido en la materia en los artículos aparecidos en la *Revista de Educación*, forma en la que apareció seriado el texto *Apuntes para una historia de los tebeos* que hasta el siglo XXI no sería recuperado en forma de monografía por Glénat. En cuanto al catálogo, se convirtió en herramienta indispensable para coleccionistas que al fin poseían una referencia (aunque parcial) de las obras que atesoraban. Delhom publicó una ampliación de su catálogo en 1989, y en 1994 aparecería el que hasta ahora ha sido el catálogo de referencia sobre tebeos publicados en España: el *Catálogo general del cómic español 1965-1993* de José Antonio Ortega Anguiano. En lo sucesivo, pretendemos que el catálogo publicado en *Tebeosfera* en paralelo al presente estudio será el referente más completo.

A finales de los 1970 se inicia en España lo que comúnmente se ha dado en llamar el *boom* del cómic español; en realidad, la aparición de numerosas cabeceras que propugnaban una historieta (en teoría) más adulta, con un público lector radicalmente distinto al de décadas anteriores, con la recuperación (o descubrimiento) de mucho autores autóctonos. De entre las editoriales que surgieron en aquella época y potenciaron este desarrollo destacaron Nueva Frontera y Toutain, y en ambas colaboró otra de las firmas recurrentes al hablar sobre tebeos: Javier Coma. Este estudioso de la cultura popular (también interesado en el género negro y en los últimos años entregado al cine) publicó su primera monografía, *Los comics. Un arte del siglo XX*, en 1977, y además de otros siete títulos más (convirtiéndolo en el autor que más monografías sobre el particular tiene publicadas hasta la fecha) se encargó, bajo la protección de Josep Toutain, de coordinar la monumental *Historia de los comics*, obra enciclopédica pionera en nuestro país e indispensable en la biblioteca de cualquier buen aficionado. También Toutain es responsable de sendas colecciones específicas: *Cuando el comic es arte*, de mayor orientación antológica, y *Cuando el comic es nostalgia*, intento de recuperación de autores clásicos que solo alcanzó tres números (dedicados a Emilio Freixas, Alex Raymond y Harold Foster). Ésta última iniciativa estaba coordinada por M. Hispano y Salvador Vázquez de Parga, siendo éste también colaborador frecuente en revistas de la época y autor del libro *Los comics del franquismo* (1980). A mediados de los años ochenta la burbuja ilusoria de una bonaza editorial se diluyó coincidiendo con la publicación masiva de material estadounidense, en su mayor parte de contenido superheróico. Los lectores de este material serán los que a mediados de los noventa conformarán el actual paisaje teórico, con documentos radicalmente distintos a los conocidos y que centrarán su atención en autores y personajes de más allá de nuestras fronteras. La década de los ochenta también destaca por el interés institucional que despierta la historieta; se desarrollan numerosas exposiciones, libros de texto y publicaciones alentadas desde entidades gobernantes. El cómic entra en la escuela y pasa a ser un recurso didáctico en un ambiente de "normalización" que finalmente no da los frutos esperados. *El comic a l'escola* (1985), *El comic en la escuela: aplicaciones didácticas* (1986), *El cómic y su utilización didáctica: los tebeos en la enseñanza* (1988) y *El cómic y la fotonovela en el aula* (1989) son algunos de estos títulos.

www.tebeosfera.com

En los años noventa el mercado español de tebeos es distinto al de décadas anteriores. La mayoría del material es foráneo, existiendo una mínima parcela para los autores de cómic patrios que se ven obligados a publicar sus trabajos en el extranjero. Comienzan a surgir

editoriales pequeñas con espíritu de aficionado y esto se traslada también al aspecto teórico, con la proliferación de innumerables fanzines dedicados en su mayoría a los superhéroes americanos. Uno de los fanzines que todavía dedica su espacio al tebeo español es *El Boletín*, que dentro de su colección Los Archivos de El Boletín editará algunos trabajos teóricos y de recuperación dedicados a los tebeos españoles, adjudicando los títulos de *Los Extras de El Boletín* para autores extranjeros como Jack Kirby, Barry Windsor-Smith y Alan Moore. Otras colecciones específicas de esta época dignas de reseñar son la de Ediciones Global, llamada Nexus, que ofrecía textos sobre Neil Gaiman, Jack Kirby y Spiderman, o la Biblioteca del Dr. Vértigo de Glénat que iba dedicada a la cultura popular en general pero presentó varios títulos como *Diccionario de superhéroes* (1996) de Lorenzo F. Díaz o *Mangavisión. Guía del tebeo japonés* (1995) de Trajano Bermúdez, inmersos plenamente en la historieta. Precisamente ésta fue la primera monografía dedicada al manga, es decir, a la historieta de origen japonés publicada en nuestro país. El fenómeno manga en España tiene un origen claro a principios de los 1990, con la traducción de *Akira* y *Dragon Ball*, tanto en sus versiones animadas como impresas. El interés por esta forma (a veces tan distinta de la occidental) de entender el cómic dará lugar a un nuevo público lector y al interés de numerosas editoriales por aprovechar la coyuntura, con monografías y (sobre todo) guías sobre el tema. En 1997 saldrá al mercado el *Diccionario de uso de la historieta española (1873-1996)* coordinado por Jesús Cuadrado, obra fundamental en la datografía de la historieta realizada en España, que se verá ampliada y mejorada por la edición en dos tomos del *Atlas español de la cultura popular. De la historieta y su uso 1873-2000* de los mismos autores, aparecido en 2000 y que se convertirá en obra de referencia para estudiosos y divulgadores.

El siglo XXI representa una evolución significativa respecto a años precedentes. El número de obras teóricas publicadas alcanza el doble que en la década anterior, y eso aún atendiendo a material impreso y desdeñando la inmensa fuente de datos que supone internet, donde la facilidad de acceso y su inmediatez desbanca como primera referencia a todo aquello que esté en papel. Destacaremos la aparición de pequeñas editoriales con una filosofía empresarial distinta, que dedican parte de su empeño en la difusión teórica del medio. Cosa razonable en Dolmen, surgida precisamente de un fanzine dedicado en gran medida al cómic americano, y que actualmente produce varias obras al año que se enmarcan dentro de sus colecciones Pretextos, Monográficos Dolmen y Viñetas, contando con la nada despreciable cifra de 35 obras en su haber a pesar de llevar tan solo cinco años de edición profesional. Además, Dolmen tiene la virtud de ser "fuente" de profesionales, ya que muchos de los teóricos actuales se han curtido en las páginas de su revista emblema, como Julián M. Clemente o David Hernando. Sinsentido, además de ser responsable de la coedición del "Atlas" de Cuadrado ya mencionado edita la colección Sinpalabras, pequeños libritos que reproducen textos a modos de ensayo sobre personajes, autores o editoriales, y que hasta diciembre de 2007 contaba con 14 títulos. En estos últimos años se produce también la segunda oleada manga, cuyo interés decayó a finales de siglo pasado y que, una vez más gracias al apoyo de otros medios audiovisuales (televisión, videojuegos) ha crecido en popularidad descubriendo a los editores un público potencial desaprovechado hasta ahora: el femenino. A raíz de esta popularidad surgen colecciones de manga en las pequeñas y grandes editoriales y nuevas empresas que se dedican solo a este aspecto del cómic, así como innumerables para aprender a dibujar. A este respecto, Norma es la referencia al disponer en catálogo de 32 guías sobre manga. Por último, la aparición en 2007 de una obra que recuerda a la *Historia de los comics* de Toutain en cuanto a planteamiento y ambiciones: *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics*, editada por Panini y coordinada (y escrita en su mayor parte) por Antoni Guiral, teórico del medio desde los años noventa y que ya había sorprendido por sus magníficos e imprescindibles textos sobre la Editorial Bruguera: *Cuando los cómics se llamaban tebeos. La escuela Bruguera (1945-1963)* (2004) y *Los tebeos de nuestra infancia. La escuela Bruguera (1964-1986)* (2007).

CONCLUSIONES

Se confirma que la teoría sobre historieta en España es escasa, pese a las apreciaciones hechas sobre el volumen de obras publicadas con que iniciamos el presente estudio. Pocos han sido los estudios serios y rigurosos dedicados al medio si los comparamos con otros países productores (como EE UU o Francia), resultando muchos de ellos circunstanciales y prescindibles. Esto lo agravan dos circunstancias: la imposibilidad de acceso a los documentos publicados previamente, por lo que quedan relegados al olvido, y el escaso interés que despierta el estudio de nuestra propia historieta. En los últimos años se han hecho varios intentos a este respecto, pero sigue sin existir una urdimbre teórica de suficiente entidad para sustentar proyectos ambiciosos. Creo que el futuro del estudio teórico, con rigor, debe pasar en primer lugar por una recuperación de los textos "clásicos" (fácil hoy en día con las posibilidades que ofrece la digitalización) y un acceso sencillo a los mismos para todo aquel que lo pretenda. Y, también, por un apoyo institucional (no necesariamente monetario) que reconozca al medio en su verdadera importancia, con el concurso de universidades y fundaciones que alienten una recuperación del legado de nuestros autores.

EL CÓMIC ESPAÑOL COMO TEMA DE INVESTIGACIÓN UNIVERSITARIA

PABLO DOPICO

Edición:

COEDICIONES (1998, UCLM) 102, XII-2010 p. 25-46
TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 8, XII-2010

Resumen / Abstract:

Notas: Reproducción, con permiso de su autor, de un texto / homenaje a la figura y obra de Juan Antonio Ramírez en el que reivindica el cómic como arte inmerso en la cultura visual contemporánea que sigue necesitado de más estudios e investigaciones universitarias. Se publica tal cual apareció en origen. En la imagen, cubierta del libro de publicación original.

EL CÓMIC ESPAÑOL COMO TEMA DE INVESTIGACIÓN UNIVERSITARIA

De las historietas de Bruguera al cómic *underground*

Al leer el título de este artículo muchos pensarán que la Universidad no le ha dedicado mucha atención al mundo del cómic en sus investigaciones y planes de estudio. Se trata de una consecuencia más de que la historieta haya sido prácticamente ignorada por una sociedad que, en general, la considera como un producto para niños. El estudio del cómic español ha estado protagonizado por los esfuerzos individuales de algunos amantes del medio, en lugar de por trabajos colectivos, con continuidad en el tiempo y apoyos institucionales. Como consecuencia, el lector apenas encontrará un puñado de buenos libros dedicados a este arte de contar historias mediante imágenes y palabras. Esta situación evidencia la necesidad de renovar los estudios de la cultura visual en este ámbito y de generar un corpus teórico básico dedicado a la historia del cómic español. Nuevos trabajos de investigación de carácter histórico, semiótico, sociológico, pedagógico y bibliográfico, que aborden con rigor, profundidad y una metodología adecuada el estudio de este medio icónico-verbal. Pero este no es el lugar ni el momento de pedir a la comunidad universitaria que renueve su interés por un medio tan actual como el cómic, que desde hace tres años cuenta con un Premio Nacional propio[1].

Con este ensayo quiero recordar a uno de los historiadores más brillantes de la reciente historia del arte en España, y lo haremos a través del análisis de dos tesis doctorales dedicadas a la historia del cómic español desde la perspectiva de la historia del arte. Por un lado, la pionera y precursora *Historia y estética de la historieta española (1939-1970)*, de Juan Antonio Ramírez. Y por otro, su continuación temporal, *El comic underground español (1970-1980). Esputos de papel*, de Pablo Dopico. A través del análisis de ambos trabajos, comprobaremos cómo, desde los difíciles años de la posguerra hasta los democráticos años

ochenta del pasado siglo, el cómic español se ha convertido en un medio de expresión artística con mayúsculas. Un espejo de las transformaciones que experimentó la sociedad española, que, entre viñetas, tebeos y fanzines, ha sido capaz de ofrecer un inestimable testimonio gráfico y una crónica detallada de aquellos años cambiantes desde un punto de vista diferente al oficial.

Juan Antonio Ramírez estudió Filosofía y Letras (sección de Historia del Arte) y Periodismo en la Universidad de Murcia y en la Universidad Complutense de Madrid. Desempeñó una intensa labor docente e investigadora en diversos centros académicos españoles y extranjeros, y fue nuestro querido y admirado Catedrático de Historia del Arte (Contemporáneo) en la Universidad Autónoma de Madrid. Paralelamente, fue autor de numerosos artículos publicados en diversos periódicos y revistas culturales, y de cerca de cuarenta libros (varios de ellos traducidos a otros idiomas) entre los que encontramos algunos dedicados a una temática tan poco habitual en los círculos universitarios como es el cómic.

Muchos se preguntarán cómo un brillante investigador de la historia del arte como Ramírez pudo interesarse por el mundo del cómic. ¿Por qué realizó una tesis doctoral dedicada al análisis crítico de un periodo de la historieta española? ¿Cómo se interesó por esta temática perteneciente a la llamada baja cultura? ¿Qué encontró en los dibujos de aquellos tebeos de páginas amarillentas, que solían acabar en una papelera sin el debido respeto ni el menor reconocimiento artístico?

Para contestar a estas preguntas, les propongo un viaje al pasado, hasta situarnos en los años cincuenta del siglo XX, en una España que seguía lamiendo las heridas producidas en aquella reciente guerra fratricida que de civil tenía poco. Unas heridas que aún no habían cicatrizado y que todavía tardarían un tiempo en dejar de sangrar porque muchos españoles no podían olvidar a sus seres queridos perdidos durante la represión franquista. En esta tesitura nos encontramos a Juan Antonio con apenas diez años, todavía niño, pasando su infancia en Prádena del Rincón, un pueblecito de la Sierra Norte madrileña, conocida como la sierra pobre, rodeado por las colmenas de su padre, mientras devoraba con pasión tebeos de todo tipo, dibujaba sus propias historietas y jugaba a detectives o a piratas, emulando aquellos héroes de papel que crecieron junto a nuestros padres y abuelos para hacerles más fáciles aquellos años de penurias y miserias. Igual que otros niños soñadores de aquella época, que crecieron sin televisión ni videojuegos, me imagino a Juan Antonio leyendo un cuadernillo de *El Cachorro*, como reflejó Carlos Giménez, uno de los grandes autores del comic español, en su genial y emotiva *Paracuellos*[2].

Años después, siendo adolescente, abrieron una biblioteca pública en el pueblo y se hizo adicto a la lectura, lo que cambió el curso de su vida[3]. Cuando hizo la mili, aumentó sus lecturas e intensificó su interés hacia el cómic, tanto porque los compañeros de barracón también leían y cambiaban sus tebeos de forma gregaria, como por la propia evasión que le proporcionaron sus mundos de papel durante aquellos meses de servicio militar obligatorio. Como consecuencia de esta pasión por la lectura, Juan Antonio fue a la universidad y pudo consagrar su vida a la docencia y a la investigación para convertirse en el hombre que en estos momentos todos recordamos.

El libro de Eco.

Por otro lado, en 1964 Umberto Eco había publicado su polémico ensayo *Apocalípticos e integrados*[4], en el que profundizaba en el estudio de la cultura de masas desde el punto de vista de la semiótica, y llamaba la atención acerca de la necesidad de examinar con rigor científico todos sus aspectos, productos y obras. En España, desde finales de los años sesenta, la historieta se había convertido en el objeto de estudio de un puñado de emergentes especialistas, como Luis Gasca, Antonio Martín, Antonio Lara, Román Gubern y Terenci Moix, que a través de sus obras teóricas reivindicaban el cómic como una manifestación cultural popular digna de entrar en los museos. En sus primeros años en la universidad, Ramírez lamentaba la falta de estudios profundos que abordaran la historieta de nuestro país (o cómics, como ya se empezaban a denominar), y quiso unirse a ellos mediante un acercamiento intelectual al cómic que promoviera la revisión de los contenidos y formas expresivas que ofrecía el medio. Juan Antonio nunca olvidó su infancia entre tebeos y supo agradecer al cómic aquellos buenos momentos vividos presentándolo como un arte más perteneciente a la cultura de masas, como un medio de comunicación con la suficiente entidad como para convertirse en tema de investigación universitaria.

De esta forma, su primera línea de investigación se centró en la cultura visual y en los medios icónicos de masas. Su tesis doctoral, dedicada al estudio del cómic realizado en la España de Franco, fue el origen de sus dos primeros libros, *El cómic femenino en España* y *La historieta cómica de postguerra*, y de tres artículos dedicados al tebeo de aventuras. Además, la necesidad de justificar aquellos trabajos en un ámbito académico le llevó a una reflexión general que desembocó en el libro *Medios de masas e historia del arte*, donde planteaba algunas cuestiones novedosas sobre la llamada "cultura visual" y sus relaciones con la historia del arte.

Ramírez manifestó estas inquietudes intelectuales en sus primeros trabajos universitarios. Su memoria de licenciatura, presentada en la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Complutense de Madrid en 1972, se titulaba *Las historietas de la Escuela Bruguera, un enfoque estructural,* que realizó bajo la dirección de Simón Marchán Fiz, y publicó parcialmente en 1973 en un artículo titulado "Los personajes de la Escuela Bruguera: sus transformaciones iconográficas y significativas"[5]. En este trabajo analizaba las principales historietas realizadas por los autores de la llamada "Escuela Bruguera", publicadas en revistas de humor como *Pulgarcito*, *DDT*, *Tío Vivo*, *Din Dan* y *Mortadelo*, que contaban con más de seis millones de lectores semanales. Para ello, realizó un análisis riguroso de estos cómics que tenía en cuenta los condicionamientos industriales (impresión, color, papel, formato,...), institucionales (leyes que reglamentaban las "publicaciones infantiles y juveniles", la censura,...) y económicos (poder adquisitivo de los lectores, precios, gastos,...), además de la unidad estilística y estética de sus principales dibujantes (Escobar, Conti, Peñarroya, Vázquez, Ibáñez,...) y el estudio iconográfico de unos personajes que permanecían anclados en la sociedad española. El tema resultaba más que interesante y novedoso en aquella España gris de principios de los años setenta. Años después fue abordado en profundidad por Antoni Guiral en dos libros[6] que también rendían homenaje a aquellos tebeos de humor basados en lo cotidiano que ocuparon la infancia y adolescencia de tantos españoles; y además se convirtió en el tema central de una gran exposición que se sumergía y recordaba la vasta producción de tebeos de humor de la editorial Bruguera[7].

Algunos personajes característicos de la "escuela Bruguera".

Unos meses después publicó en la revista *Cuadernos Hispanoamericanos* un interesante artículo titulado "Dos versiones de la historia de D. Crispín, un estudio comparado. Consideraciones sobre el lenguaje estético de las aleluyas"[8], con el que profundizaba en los orígenes del cómic español y el desarrollo de su lenguaje. Las aleluyas son unas estampas e impresos populares típicos de la España del siglo XVIII y XIX, que, principalmente, se dirigían a un público infantil, y se arrojaban al paso de las procesiones o eran narradas por los ciegos de pueblo en pueblo. Las aleluyas contaban historias (leyendas mitológicas, biografías de santos, relatos históricos, novelas y obras de teatro), impresas en hojas o pliegos de papel, con dibujos en una serie de viñetas y versos pareados al pie, formando una narración en imágenes similar a la historieta. Los textos tenían una función recreativa y eran escritos con rimas fáciles que reforzaban, explicaban o complementaban los dibujos, que sin estos textos parecen aislados y casi incomprensibles. Las aleluyas ofrecieron un valioso fondo de lectura popular para niños y mayores, y contribuyeron decisivamente a la educación en la lectura visual de las gentes de la época, que presentaban unas elevadas tasas de analfabetismo. Otros historiadores, como Antonio Martín, han continuado esta línea de investigación, profundizando en la historia de estas lecturas infantiles y en los orígenes del cómic español[9].

Su siguiente mirada hacia el mundo del cómic fue su tesis doctoral, titulada *Historia y estética de la historieta española (1939-1970)*, que Juan Antonio Ramírez leyó el 13 de junio de 1975 en la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Complutense de Madrid, ante un tribunal presidido por José María de Azcárate y formado por grandes historiadores e intelectuales de la época como Jesús Hernández Perera, Víctor Nieto Alcaide, Francisco José León Tello y el mismo director de la tesis, Antonio Bonet Correa, obteniendo una calificación de sobresaliente "cum laude". Su maestro, Bonet Correa, aceptó dirigir este trabajo poco habitual al percibir con sagacidad la conveniencia de los asuntos que pretendía suscitar, la novedad del tema y su planteamiento.

Como el mismo Juan Antonio recordaba recientemente, su vida intelectual comenzó con un ajuste de cuentas con aquella España de Franco que tanto despreciaba. Así explicaba su decisión de hacer una tesis doctoral sobre los tebeos en España entre el final de la guerra civil y principios de los años setenta:

> "Creo que, investido de una arrogancia que hoy me parece sonrojante, yo alimentaba una doble intención: desmontar y desacreditar la ideología del nacional-catolicismo, omnipresente en aquellos cómics, y abofetear a lo que creía que era la "historia del arte oficial" de aquel momento, consagrada al estudio de las venerables obras custodiadas en los museos. Ambos propósitos estaban entremezclados. Cuando el profesor Diego Angulo (...) intentó disuadirme de mi intención de estudiar los tebeos y me propuso, como (un buen) ejemplo, dedicar mis energías intelectuales a "un escultor bueno, castellano, del siglo XVI", yo me reafirmé en mi propia decisión. Aquel consejo benevolente (y los de otros compañeros y amigos, en una línea parecida) emanaba, para mí, de la caverna apolillada de la dictadura. Nunca sabré si me equivoqué al elegir una ruptura tan radical con las orientaciones de mis antiguos profesores, pero sí está claro que el tema de la tesis determinó decisivamente mi futuro intelectual"[10].

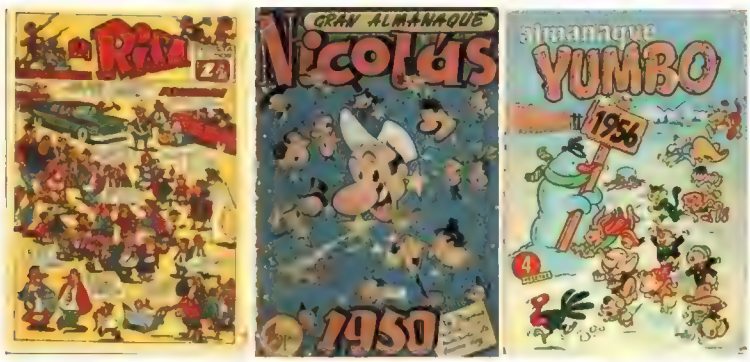
Juan Antonio pensaba que al elegir los cómics del franquismo como investigación doctoral podían cerrarse muchas puertas para su futura promoción profesional. Como ya sabemos, se equivocó en su predicción y, poco después, pudo desarrollar su actividad docente e investigadora en diversas universidades españolas y extranjeras.

Este estudio de la historieta española hizo que Ramírez cambiara su manera de entender el arte. El cómic es un arte de masas cuya enorme difusión entre todos los públicos permitía deshacer el equívoco de su supuesto "infantilismo". Además, presentaba una producción iconográfica gigantesca desde el punto de vista cuantitativo, y eso hacía inevitable el replanteamiento de algunas cuestiones que afectaban a otras producciones iconográficas del pasado, y de cómo han funcionado las imágenes en el seno de la vida social. Juan Antonio coincidía con Luis Gasca al apuntar que "sólo se escribe sobre una cincuentena de historietas, siempre las mismas, cuando el censo internacional es de más de 7.000 personajes importantes y otros tanto de vida efímera"[11].

Los cómics españoles del franquismo se dirigían a diversos segmentos del público, por lo que Ramírez estructuró su trabajo en tres grandes apartados dedicados al tebeo de aventuras (para un consumo preferentemente masculino), al tebeo sentimental (de consumo femenino), y a los tebeos humorísticos (de consumo familiar). Estos grupos de tebeos se diferenciaban por la temática, la apariencia y el "estilo" de sus dibujantes, por lo que había que tener en cuenta la relación solidaria entre los lenguajes artísticos utilizados y el público al que se dirigían estos productos de la cultura de masas. No se refería sólo a las clases sociales al estilo de Arnold Hauser o de Frederick Antal, sino de otros subgrupos humanos. Juan Antonio utilizó criterios analíticos procedentes de la sociología y de la economía (alterando sus métodos de trabajo) y así surgieron las cuestiones de género, que hasta entonces habían sido desconocidas e ignoradas en nuestro país. En su trabajo, mostraba lo que la ideología franquista quería inculcar a la mujer y al varón, como géneros diferenciados, buscando una relación entre los lenguajes visuales, los momentos precisos en la historia del género y los niveles socioeconómicos o la clase social de los consumidores. Posteriormente, *El cómic femenino en España* se convirtió en uno de los primeros estudios "feministas" de la historia del arte español. Y "masculinistas" fueron las consideraciones relativas al tebeo de aventuras que publicó en tres artículos en la *Revista de Estudios Sociales*[12].

Por otro lado, en los tebeos humorísticos Ramírez supo entrever una visión crítica solapada de la sociedad del franquismo. Estos cómics desarrollaron en sus páginas un humor violento y bastante crítico con la época que les tocó vivir, y en una segunda lectura, de inocentes tenían más bien poco. Estas historietas le proporcionaron una buena oportunidad para desplegar un método, inspirado en el psicoanálisis, que examinaba las formas y las estructuras narrativas como síntomas de enfermedades y traumas sociales, desvelando el sentido escondido de aquellas creaciones que proyectaban los hábitos culturales del solapamiento y el sobrentendido inculcados por la represión intelectual del franquismo mediante la censura y la castrante autocensura de sus creadores.

Varios tebeos estudiados por Juan Antonio Ramírez en su monumental tesis doctoral.



Salvando algunos problemas previos, como la ausencia de colecciones completas conservadas y la escasa información disponible, Juan Antonio escribió esta parte de la historia de la historieta española, rescatando del olvido, en primer lugar, a los cómics maniqueístas posteriores a la guerra civil. Estos tebeos se publicaron, entre 1939 y 1950, a pesar de las dificultades económicas, la escasez de papel y los obstáculos institucionales del gobierno franquista, que concebía la historieta como un instrumento más al servicio de los fines del estado. En este apartado analizaba los contenidos de revistas como *Flechas y Pelayos* (síntesis de los anteriores órganos infantiles de la Falange y los requetés), *Maravillas*, *Clarín* y *Chicos*, que bajo la dirección de Consuelo Gil acogió a grandes dibujantes como Emilio Freixas, Julián Nadal, Gabi, Puigmiquel, Gordillo y los hermanos Blasco, entre los que destaca especialmente la obra de Jesús Blasco, creador de "Cuto", uno de los personajes más famosos de esta emblemática publicación.

En estos años, la escasez de permisos de edición hizo imposible una proliferación de tebeos periódicos, pero algunas editoriales, como Hispano Americana de Ediciones, Valenciana y Bruguera, fueron sentando las bases de una poderosa industria gracias a la edición de historietas con el formato de "cuadernillo" (revista rectangular y apaisada de periodicidad semanal, normalmente de dieciséis páginas, que temáticamente solían ser monográficos, presentando folletines de aventuras protagonizados por personajes fijos, que terminaban con un expectante "continuará"). Una acertada comprensión de las posibilidades del medio y de las necesidades del público permitió lanzar con éxito los primeros personajes de la historieta comercial de posguerra al tiempo que nacía una generación de dibujantes especializados en las tres grandes corrientes del cómic español de este periodo: la historieta humorística, la femenina y los cuadernos de aventuras.

Durante estos años, los tebeos humorísticos crearon fórmulas propias y escuelas características de gran éxito entre los lectores. La histórica *TBO*, fundada en 1917, reapareció en los años cuarenta con ciertas dificultades, pronto superadas gracias a su enorme popularidad y su continuidad estilística. La Editorial Bruguera comenzó su asalto a los quioscos españoles en 1947 con el retorno de *Pulgarcito*, seguida por otras revistas como *DDT*, *Tío Vivo*, *Din Dan*, *Gran Pulgarcito* y *Mortadelo,* que forman una totalidad industrial conocida como "escuela Bruguera". No debemos olvidar otras revistas periódicas como *La Risa* e *Hipo, Monito y Fifí*, de la Editorial Marco; *Jaimito* y *Pumby* (tebeo de temática animalística que nació como alternativa al universo Disney) de la Editorial Valenciana, con historietas realizadas por autores como Karpa, Palop y Sanchís; y *Nicolás*, *Topolino* y *Yumbo* del grupo editorial Germán Plaza.

Entre los creadores y personajes de la "escuela TBO", destacan Marino Benejam y "La familia Ulises" (que ofrecía un extraordinario reflejo de la clase media catalana, arquetipo de todas las familias de nuestros tebeos), Coll y sus "prototipos de situación", además de Urda, Opisso y Muntañola. En la "escuela Bruguera" destacan, entre otros dibujantes, Peñarroya, Cifré, Conti, Vázquez, Escobar, Jorge e Ibáñez, que crearon más de 250 personajes fijos para sus series de humor, siendo los más representativos "Carpanta", "Agamenón", "Morfeo o la vida es sueño", "Roberto Picaporte" (cuya insatisfacción sexual refleja la padecida por muchos españoles de aquellos años), "Doña Urraca" y "Don Berrinche" (encarnan una actitud corrosiva que presupone la aceptación deliberada del mal, una perversidad que la censura se encargó de dulcificar hasta llegar a la maldad indeliberada), "Las hermanas Gilda", "Zipi y Zape", "Don Pío", "13 Rue del Percebe" (síntesis de la escuela Bruguera) y los supervivientes y exitosos "Mortadelo y Filemón", que recientemente celebraron su 50º aniversario[13].

> Este exhaustivo análisis incluía el estudio de las diferentes modalidades estructurales de las series y la utilización que exigen de los diferentes prototipos iconográficos; sus técnicas narrativas e iconográficas, los tipos y personajes (el lector podía prever el comportamiento de estos héroes de papel observando sus cualidades iconográficas), la creación de nuevas asociaciones imagen-contenido, el tiempo circular y la valoración estética de las historietas.
>
> El análisis de los llamados cómics femeninos comenzaba con el estudio de *Mis Chicas*, dirigida desde 1942 por la emprendedora Consuelo Gil a la sombra de la revista *Chicos*. Este fue el primer tebeo femenino español y sentó las bases ideológicas de todo el género para chicas posterior. En sus páginas encontramos las obras de grandes dibujantes, como los hermanos Blasco (destacando en este género Pilar Blasco), Alcaide y Puigmiquel. Desde los años cuarenta, coincidiendo con la autarquía económica y política del país aparecen cuadernillos femeninos apaisados con series como "Azucena" (creada por Rosa Galcerán en 1947, fue la colección de más larga duración del tebeo español), "Ardillita", "Margarita", "Florita", "Lupita" y "Mariló".
>
> Estas series y revistas reflejaban con absoluta fidelidad el espíritu y las prohibiciones de las "normas sobre la prensa infantil y juvenil" de 1952, que pretendía que el cómic se convirtiese en fiel transmisor de la ideología franquista. Unos años después, coincidiendo con el Plan de Estabilización de la economía nacional, el tebeo femenino proliferó espectacularmente, originándose nuevos tipos de historietas sentimentales de mayor realismo. Autoras como Mª Ángeles Batlle, María Pascual y Purita Campos, ilustraron revistas y colecciones como "Cuentos de la abuelita", "Alicia", "Sissi", "Mary Noticias", "Lily" y "Esther". En sus páginas encontramos, principalmente, unas tipologías narrativas de tipo maravilloso, exótico-sentimental y sentimental-próximo. El estilo gráfico dominante es realista, muy convencional, que se mueve entre los polos contrapuestos de la caricatura y la idealización. Dentro de los procesos de la alienación que ofrecían sus historias, ensalzaban arquetipos y cualidades como la virtud, el trabajo, la salud y el amor. Pero estas heroínas de papel no pudieron prolongar su éxito, ya que, en los años setenta, el auge de las fotonovelas románticas y el nacimiento de otras revistas femeninas acabaron con la edición de estos tebeos.

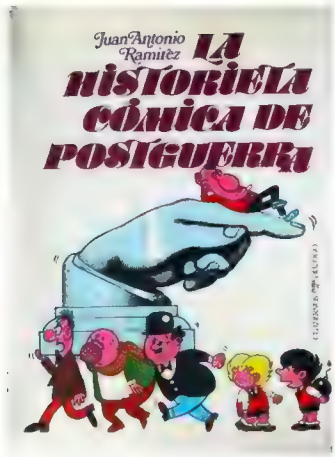
Finalmente, el estudio de los tebeos de aventuras desveló algunas características generales de este "género para chicos". Las historias se desarrollaban en ambientes exóticos (en función del subgénero), protagonizadas por personajes fijos agrupados en pandillas, realizadas con un grafismo que tiende al realismo dramático (huyendo de la caricatura y la idealización suave), y cultivaban una "mística de la masculinidad" muy peculiar. Para su análisis, Juan Antonio dividió el género en diferentes grupos temáticos, teniendo en cuenta el momento histórico en el que se desarrollaba la acción, como la prehistoria autárquica (con obras como "Purk el hombre de Piedra", de Manuel Gago), la antigüedad ("El Jabato", que dio origen a una larga serie de imitaciones, y "El Defensor de la Cruz", con interminables luchas entre cristianos y paganos), los héroes medievales ("El Guerrero del Antifaz", de Manuel Gago, uno de los héroes más típicos del cómic español, y "El Capitán Trueno", que se convirtió en el mayor éxito comercial del cuaderno ilustrado en España), piratas y espadachines ("El Cachorro" y "El Espadachín Enmascarado"), el lejano Oeste (la oposición blanco-indio tenía ciertas connotaciones políticas con el enfrentamiento entre nacionales y rojos en series como "El pequeño luchador", "Mendoza Colt" y "El Coyote"), guerras y enfrentamientos bélicos actuales ("Hazañas Bélicas", de Boixcar, y otras series llenas de propaganda política anticomunista), detectives españoles a la defensa del sistema ("Roberto Alcázar y Pedrín", dibujado por Eduardo Vañó desde 1941, y "Aventuras del F.B.I."), y ciencia-ficción ("Diego Valor", basado en una popular emisión radiofónica, y "El Mundo Futuro").

En sus páginas encontramos constantes iconográficas: el héroe es joven, atlético y generoso, y los malvados, sean tiranos, bandidos y científicos locos, ofrecen una inversión de las cualidades físicas y morales. La historia típica muestra la conversión del héroe en un luchador marginado para recuperar lo perdido, revelando en sus aventuras una serie de "cualidades morales", como nobleza, lealtad y generosidad, y la exaltación del racismo, la xenofobia, el machismo y el individualismo, además de una violencia desenfrenada.

Como se puede comprobar, con este extenso y exhaustivo análisis Juan Antonio Ramírez fue capaz de descubrir los entresijos de la industria de la historieta española de aquellos años, que ya comenzaba a notar la incidencia competitiva de otros medios de masas, especialmente la televisión. Como hemos citado anteriormente, una parte de ese trabajo de investigación de más de 1.300 páginas derivó unos meses después en la publicación de dos libros pioneros dedicados a la historia del cómic español.

El "cómic" femenino en España. Arte sub y anulación. **Edicusa (Madrid, 1975). Obsérvese que se dispuso el nombre del autor erróneamente en la portada.**

El primero de ellos, *El comic femenino en España. Arte sub y anulación*[14], fue un éxito de crítica, recibió el Premio de Ensayo Ciudad de Barcelona en 1975, y se convirtió en un trabajo pionero de los "estudios de género" en los ambientes académicos de la historia del arte en España. En sus páginas presentaba un interesante estudio de los cómics destinados a las chicas españolas durante los años del franquismo, en el que utilizaba una metodología sociológica donde las consideraciones formales o lingüísticas tendían a desvelar la fuerte carga ideológica de aquellos productos artísticos. El tono irónico del relato no ocultaba la voluntad de abordar el estudio de los tebeos con rigor conceptual, utilizando instrumentos teóricos procedentes del estructuralismo y del marxismo. Como anécdota, en la portada figuraba el nombre de "José Antonio" Ramírez, en vez de "Juan Antonio", una errata que él mismo explicaba por la omnipresencia en aquella España franquista del fundador de la Falange Española, José Antonio Primo de Rivera.



La historieta cómica de posguerra. **Edicusa (Madrid, 1975).**

La parte de su tesis doctoral dedicada a los cómics de humor se convirtió en su segundo libro, *La historieta cómica de postguerra*[15], también publicado por Edicusa, la misma editorial que lanzaba la revista *Cuadernos para el Diálogo*, una publicación trascendental para la aglutinación de la oposición antifranquista en los años finales de la dictadura, donde también publicaron sus obras algunos intelectuales del movimiento contracultural español de los años setenta. En esta obra, Juan Antonio abordaba con rigor el estudio de los tebeos humorísticos en la España de la dictadura, hasta 1970, utilizando una metodología sociológica y lingüística, con abundantes conceptos estructuralistas. El análisis formal de las distintas escuelas gráficas se combinaba con el de los patrones narrativos, siguiendo parámetros teóricos inspirados en Vladimir Propp y Lévi Strauss, que, coincidencias de la vida, nos abandonó unas semanas después que Juan Antonio Ramírez.

La editorial publicó un libro lleno de ilustraciones, con algunas láminas en color, por lo que fue necesario maquetarlo página a página. Con este trabajo Ramírez comprobó en primera persona cómo se maqueta un libro ilustrado y pudo reflexionar sobre la relación inevitable entre lo que el lector "lee" y lo que "ve". Juan Antonio tuvo en cuenta que el cómic es un medio icónico-verbal formado por un componente literario y otro visual, que se complementan y se necesitan para completar el mensaje final. Igualmente, pensaba que la historia del arte es la única disciplina humanística que se sirve de esas mismas estrategias, ya que, la ilustración forma parte del discurso. Recordemos cómo cambiaron en el siglo XIX los antiguos trabajos de la historia del arte basados en la *ékfrasis* (desde la Antigüedad hasta el Renacimiento) o pobremente apoyados en grabados de ejecución manual (desde el siglo XVI), gracias al invento y desarrollo de la fotografía, que permitió disponer de numerosas reproducciones fiables de obras artísticas de otros lugares y otras épocas. Además, el progreso en los procedimientos de reproducción fotomecánica permitió la aparición de nuevos libros y de estudios histórico-artísticos cuya "forma" era similar al reportaje fotográfico o a la página de un cómic.

En su tercer libro, *Medios de masas e historia del arte*[16], Ramírez desarrolló las primeras consecuencias teóricas de sus anteriores trabajos sobre la cultura visual de masas, reutilizando en parte algunos materiales empleados en su tesis doctoral. En sus páginas abordaba el problema de la multiplicación de las imágenes en el mundo contemporáneo, examinaba los supuestos lingüísticos de los medios icónicos (fotografía, cartel, cómic, cine y televisión), y propugnaba una renovación de la historia del arte que permitiera incluir en su seno estos nuevos medios. Esta obra se anticipaba casi 20 años a los debates en círculos anglosajones sobre la "cultura visual" frente a la historia del arte, un asunto especialmente candente en los ambientes artísticos actuales[17].

La primera parte del libro presentaba una breve historia universal de las imágenes desde el punto de vista económico y cuantitativo, describiendo el progresivo proceso de "densificación iconográfica" que condujo desde los primeros grabados en madera del siglo XV hasta el mundo de la imagen ubicua y masiva de las sociedades contemporáneas. La segunda parte presentaba los medios de masas, en tanto que lenguajes específicos, desde una óptica semiológica muy de moda en aquella época en otros campos de la crítica cultural, aunque no en la historia del arte. La última parte del libro se ocupaba de esa subversión de la disciplina como consecuencia de la necesidad ineludible de dar cuenta de la producción artística de los medios de masas. Juan Antonio revelaba cómo el progreso industrial y la democratización creciente de la imagen coinciden y conducen a la progresiva liberación de las masas; cómo el arte único de las élites (la pintura y la escultura tradicionales) carecía ya de la relevancia social que tuvo en el pasado; y propugnaba que la historia del arte debía de ocuparse de otros asuntos, sin obviar los aspectos cuantitativos y económicos de la producción imaginaria.

Con estos trabajos Juan Antonio demostró que había otros caminos que explorar en la historia del arte, además del tradicional "escultor bueno, castellano, del siglo XVI". Poco después, empezó a dar clases en la universidad, superó las oposiciones a profesor adjunto de Historia del Arte en la Universidad Complutense y se embarcó en una nueva y larga investigación sobre "El Templo de Salomón como sueño arquitectónico". Pero esa es otra historia.

¿Cómo fue posible ese cambio de interés, aparentemente tan radical? Ramírez no quería seguir siendo etiquetado peyorativamente como "ése de los cómics". Quería progresar intelectualmente, sin limitarse al ámbito que había acotado con sus primeros libros, por lo que cambió radicalmente de orientación. Juan Antonio practicó este hábito desde entonces y solía abandonar el tema que acababa de estudiar tras aclarar los enigmas esenciales que le habían movido a investigarlo.

Otra faceta de su personalidad, menos conocida, pero que también quiero recordar es la de artista y dibujante de tebeos irónicos y críticos que confeccionaba para su individual divertimiento. En su juventud, en noviembre de 1971, Juan Antonio expuso una obra propia titulada "Retablo España" en el Colegio Mayor Juan Luis Vives, donde residía mientras estudiaba en la universidad. Se trataba de una especie de cómic de gran tamaño o de gran cartel narrativo, formado por doce viñetas pintadas sobre cartulinas de colores y pegadas a unos tableros de aglomerado, acompañado de un curioso texto justificativo que revelaba una notable afinidad con algunos principios de los grupos de "Estampa Popular". Con esta obra manifestaba sus deseos de hacer un arte político con los procedimientos y los lenguajes propios de la cultura de masas, en una España gris donde, tímidamente, surgían los primeros movimientos de oposición al régimen franquista.

Otros ejemplos los encontramos en las páginas del crítico *Ecosistema y explosión de las artes*[18], o hace unos años, cuando, emulando a Marcel Duchamp (su gran pasión artística) y Sélavy, Juan Antonio creó su álter ego femenino, Clavelinda Fuster, para poder decir aquellas cosas que a Ramírez no le estaba permitido. En 2005, ante el peligro de que la Historia del Arte desapareciera de la universidad, Juan Antonio participó en diversas reivindicaciones creativas frente al *Guernica*, escribió varios artículos y se inventó a este personaje con el que podía expresar su rabia sin tapujos. En la revista *Papers d'Art*[19] Clavelinda Fuster firmó una serie de cómics, dibujos humorísticos, fotografías adulteradas, noticias y anuncios intervenidos sobre la situación de la historia del arte, que conformaban un ensayo visual en clave de humor confeccionado con el lenguaje icónico-verbal que tan bien conocía su verdadero autor. Un trabajo con el que atacaba a los enemigos de la crítica y la historia del arte que pretendían suprimir la carrera de Historia del Arte de las universidades españolas; se reía de la pedantería predominante en ciertos ambientes artísticos; arremetía contra las agencias que controlan los derechos de reproducción de numerosas creaciones visuales contemporáneas, y defendía los modos de pensamiento característicos de esta disciplina histórica.

Clavelinda Fuster (seudónimo de Juan Antonio Ramírez).
"La historia del arte y sus enemigos", en Papers d´Art, núm. 89, 2005, pág. 62.

Para ello, rescató unas páginas de *Carpanta* y del *Capitán Trueno*, que manipuló, cambiando los textos, para expresar sus mordaces y contestatarios exabruptos. Juan Antonio redescubría nuevas posibilidades del cómic como medio de expresión, y mediante esta intervención en una historieta del valiente personaje creado por Víctor Mora y Ambrós, quería pensar que, como cantaban los rockeros Asfalto, "si el Capitán Trueno pudiera venir, nuestras cadenas saltarían en mil. (...) En océanos de tebeo, con espadas de papel, haríamos a los piratas retroceder".

Y ante este torrente de creatividad y sabiduría me presenté al comenzar mis estudios de doctorado. Yo también quería escribir una tesis doctoral dedicada a la historieta, en concreto, sobre la historia del cómic *underground* español de los años setenta. A Juan Antonio se le iluminaron los ojos porque, como me confesó años después, vio en mí un reflejo de sus primeros años en la universidad y sus primeras investigaciones. Además, se sentía muy identificado con el tema que pretendía abordar en mi investigación, ya que él también había vivido intensa y activamente aquellos años previos y posteriores a la transición española. El periodo tratado suponía una continuación cronológica de su tesis, y, gráficamente, el cómic *underground* español presentaba numerosas influencias estéticas de los tebeos de humor españoles (como los clásicos del TBO y de la Escuela Bruguera), además de las procedentes del comix estadounidense y el cómic europeo para adultos. lustinfo inserate

A esta primera reunión siguieron muchas otras en las que se estrechó un emotivo lazo de amistad en torno al cómic y la cambiante historia de España de los setenta. Mientras trabajaba en mi tesis doctoral, en más de una ocasión le pregunté a Juan Antonio sobre sus trabajos pioneros dedicados a la historia del cómic español. Normalmente, él se disculpaba y decía que ya no era un especialista en la materia, que aquello había quedado atrás y que otros investigadores como yo teníamos que continuar esta línea de investigación[20].

Con infinita paciencia, interés y expectación Juan Antonio dirigió mi tesis doctoral, titulada *El cómic underground español, 1970-1980 (esputos de papel)*, que leí el 30 de junio de 2004, casi treinta años después que él, en el Departamento de Historia del Arte de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Autónoma de Madrid. El tribunal estaba formado por el también desaparecido Antonio Lara, Antonio Altarriba, Luis Fernández Colorado, Valeria Camporesi y Francisco Javier de la Plaza, que ejerció como presidente, y la calificación final fue Sobresaliente "cum laude". Unos meses después, parte de mi tesis doctoral derivó en la publicación del libro *El cómic underground español, 1970-1980*[21], en la colección de Cuadernos de Arte Cátedra.

El cómic underground español, 1970-1980.

Ediciones Cátedra (Madrid, 2005).

Este estudio multidisciplinar, realizado desde la perspectiva de la historia del arte, se adentraba en la marginalidad de la historieta española. Una investigación inédita, novedosa y de gran interés que abordaba con rigor, coherencia y amenidad el estudio de los cómics marginales españoles, próximos al espíritu y la estética del *underground* estadounidense; y clarificaba la terminología referente al movimiento contracultural español, la industria del cómic, sus aspectos estéticos y sus novedades lingüísticas y estructurales.

En este libro se descubren sus principales autores, series y revistas publicadas, y se analiza la conexión de la historieta con otras artes, como la pintura, el cine y la fotografía, sin olvidarnos de su relación con el mundo de las drogas y la música rock, que convirtieron el cómic en una especie de género artístico híbrido que contradice a aquellos que todavía catalogan la historieta como un subproducto cultural para niños. Sus páginas ofrecen una revisión global de este periodo crítico en la historia del país, y un largo y detallado recorrido histórico por el cómic *underground* español de aquellos años, también llamado cómic contracultural, línea "chunga" o comix. Un cómic vanguardista que generó una producción estética caracterizada por su fuerte contenido satírico, la ausencia total de respeto a los valores morales y políticos dominantes, y un espíritu contestatario que motivó constantes problemas de sus autores y editores con la censura y las autoridades.

Gracias a la relativa libertad de expresión que ofrece, la contracultura española encontró en el cómic un vehículo versátil con el que podía expresarse sin trabas, convirtiéndose en una nueva forma de protesta y reivindicación social. Sus autores utilizaban estas historietas como armas contra el sistema y la sociedad que deseaban cambiar, criticaban los valores tradicionales e intentaron destruir los tabúes y mitos más sagrados de la sociedad española del momento, como la patria, el estado, la religión, la familia, el sexo y el ejército. Gráficamente, estas obras buscaban nuevas posibilidades expresivas mediante el feísmo, la dureza gráfica, una expresividad exagerada, la audacia en el tratamiento de planos y encuadres y la interrelación con otras artes. Presentaban una estética nueva para una sociedad nueva y mostraban un punto de vista revolucionario que buscaba algo diferente y ajeno a la hipocresía dominante.

El Rrollo enmascarado.

Autoedición (Barcelona, 1973).

Centrándonos en el desarrollo histórico, este estudio aparece dividido en tres periodos: en el primero, entre 1970 y 1975, en los censores y dictatoriales primeros años de la década, se analizan las primeras creaciones del autodenominado grupo del "Rrollo", formado por autores como Nazario, Mariscal, los hermanos Farriol, Max, Antonio Pàmies, Roger e Isa, que autoeditaron sus propios cómics, como el emblemático *El Rrollo Enmascarado*, *Pauperrimus Comix*, *Purita*, *Catalina*, *A Valènciaa* y la perseguida *La Piraña Divina*. El segundo periodo, aborda el crecimiento y desarrollo del comix español entre 1976 y 1978, en unos años de efervescencia política y creativa que vieron nacer y crecer numerosas revistas y fanzines contraculturales, como *Star*, *Carajillo*, *Butifarra!*, *Los Tebeos del Rrollo* y *Rock Comix*. En el último período, entre 1979 y 1980, se profundiza en la aceptación del comix *underground*, que, en busca de la profesionalización de sus principales autores, alcanzó unos niveles artísticos inimaginables y pasó a formar parte de la industria del cómic español durante los años ochenta. Es entonces cuando se produce su aceptación social y su explotación

comercial, alcanzando sus cotas más elevadas con la publicación de la revista *El Víbora* y con "Cobi", la mascota de los Juegos Olímpicos de Barcelona'92, creada por Javier Mariscal, que inicialmente era uno de los personajes de su serie *Los Garriris*.

"Vicios modernos", en *Star*, núm. 38, julio de 1978, pág. 16.

Para mostrar quiénes fueron y qué aportaron estos creadores a la cultura popular, se examinan detalladamente sus cinco mejores autores y sus obras más emblemáticas: Ceesepe y "Slober", Gallardo y "Makoki", Mariscal y "Los Garriris", Max y "Gustavo" y Nazario y "Anarcoma". A través de sus viñetas, el comix español reflejó una realidad social concreta y diferente a la que mostraban otros medios de comunicación coetáneos. Como vemos en esta página de Ceesepe que ilustra algunos "Vicios modernos", estos autores representaron la más rabiosa actualidad y la vida de aquellos años, ofreciendo un reflejo histórico de los acontecimientos ocurridos en España en los años setenta, superior al que ofrecían otras artes contemporáneas. Ellos se convirtieron en cronistas de la época que les tocó vivir y a través de sus obras interpretaron su entorno, reflejaron imágenes de su ciudad y representaron el espíritu sórdido de quienes allí habitaban. El cómic *underground* no cambió la sociedad española, pero contribuyó de forma decisiva en la apertura de nuevos cauces de análisis que otros medios de expresión utilizaron y desarrollaron posteriormente.

Realizar con rigor este trabajo de investigación no fue fácil. La naturaleza esquiva y autodestructiva de estas publicaciones, que en muchas ocasiones acababan manoseadas en un cubo de basura, especialmente en el caso de los fanzines, complicó bastante la investigación. Además, la clandestinidad del cómic *underground* y su ausencia de los canales de distribución habituales ha provocado que, en la actualidad, buena parte de este material no se encuentre en bibliotecas ni hemerotecas oficiales, lo que dificulta su localización y muestra el olvido y menosprecio que, en general, han sufrido los tebeos por parte de las instituciones y los organismos públicos. Superando estos problemas e inconvenientes con un encomiable trabajo de rastreo hemerográfico de fondo, todavía ha sido posible escribir una parte de la historia del cómic marginal español, antes de que pueda caer en el olvido definitivo sin haber reconocido la labor creativa y vanguardista de sus autores.

Evidentemente, muchas cosas han cambiado entre este trabajo y aquellas primeras investigaciones de Juan Antonio Ramírez. En la actualidad, muchos teóricos de la historia del arte, la sociología, la psicología, la semiótica y el diseño, utilizan la expresión cultura visual para agrupar en un concepto común todas aquellas realidades visuales, todas las imágenes, sean del tipo que sean, que afectan

al hombre y expresan y modelan su forma de pensar, vivir y sentir. Podemos hablar de cultura visual más que de cultura artística, porque en la actualidad el universo de las imágenes artificiales rebasa ampliamente las categorías de la historia del arte, y estas no pueden estudiarse con los mismos conceptos usados para la pintura, la escultura, la arquitectura y las artes afines del pasado. El mundo ha cambiado. La cultura visual es eminentemente popular, pero este calificativo no equivale necesariamente a vulgar, significa simplemente que las imágenes a que nos referimos se encuentran fuera de la clase de objetos considerados tradicionalmente como "artísticos".

Juan Antonio Ramírez aportó muchos granos de arena para alcanzar este reconocimiento. Como hemos visto, su amor por el arte en general, y por el cómic en particular, era algo más que una actitud. Era un modo de vida. Él siempre tuvo muy presente el discurso icónico-verbal del cómic a la hora de impartir sus clases y conferencias, y en el diseño y maquetación de sus libros. Sus clases y sus libros estimularon el nacimiento de ideas y fomentaron la investigación y la creatividad entre sus alumnos, lectores y amigos, y nos enseñaron otro arte: el arte de pensar. Capaz de estudiar y analizar temas diversos, sus intereses intelectuales no le permitieron ser uno de esos especialistas que se obstinan por un pequeño concepto, una época concreta o un área del saber cerrado[22]. Revisando la historia del arte al uso, Ramírez planteó nuevos temas de investigación que no fueran catedrales y cuadros, y se interesó por los *ready-made*, el método paranoico-crítico, las metáforas del cuerpo y las escultecturas margivagantes, y gracias a su labor investigadora y docente, el cómic, la fotografía y el cine también se convirtieron en temas de estudio de la historia del arte en España.

Pablo Dopico
Ciudad Real, 12 de abril de 2010.

[1] En el año 2007 se estableció el Premio Nacional del Cómic, un galardón que otorga el Ministerio de Cultura al mejor cómic publicado en España el año anterior. La existencia de este premio supone un merecido reconocimiento oficial para el medio y sus profesionales, como Max, Premio Nacional de Cómic 2007 por *Hechos, dichos, ocurrencias y andanzas de Bardín el Superrealista*; Paco Roca, premiado en 2008 por *Arrugas*; y en 2009, Felipe Hernández Cava y Bartolomé Seguí, por *Las serpientes ciegas*.

[2] GIMÉNEZ, Carlos. *Paracuellos 2*. Ediciones Glénat, Barcelona, 2000, págs. 16 y 43 (1ª ed., Ediciones Amaika, 1977).

[3] RAMÍREZ, Juan Antonio. *La metáfora de la colmena: de Gaudí a Le Corbusier*. Ediciones Siruela, Madrid, 1998, págs. 17-22.

[4] ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Lumen, Barcelona, 1990 (1ª ed., 1965).

[5] RAMÍREZ, Juan Antonio. "Los personajes de la Escuela Bruguera: sus transformaciones iconográficas y significativas", en *Revista de Estudios Sociales*, núm. 8, Madrid, mayo-agosto de 1973, págs. 161-214.

[6] GUIRAL, Antoni. *Cuando los cómics se llamaban tebeos: La Escuela Bruguera (1945 – 1963)*. Ediciones El Jueves, Barcelona, 2004.

- *Los tebeos de nuestra infancia: la Escuela Bruguera (1964-1986)*. Ediciones El Jueves, Barcelona, 2007.

[7] "Factoría de Humor Bruguera", exposición comisariada por Carles Santamaría y Jaume Vidal, del 20 de enero al 10 de abril de 2005, en el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona (CCCB). Posteriormente pudo verse en la Fundación Sa Nostra de Palma de Mallorca, en el Espacio Cultural Mira de Pozuelo (Madrid) y en el Centro Cultural Montehermoso de Vitoria-Gasteiz.

[8] RAMÍREZ, Juan Antonio. "Dos versiones de la historia de D. Crispín, un estudio comparado. Consideraciones sobre el lenguaje estético de las aleluyas", en *Cuadernos Hispanoamericanos*, núm. 277-278, julio-agosto 1973, págs. 1-17.

[9] MARTÍN, Antonio. *Historia del cómic español: 1875-1939*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1978.

- "Historia de las lecturas infantiles. Las aleluyas (Primera lectura y primeras imágenes para niños (siglos XVIII-XIX)", en *CLIJ (Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil)*, núm.179, febrero 2005, págs. 44-53.

[10] RAMÍREZ, Juan Antonio. "Los poderes de la imagen: para una iconología social (esbozo de una autobiografía intelectual)", en *Boletín de Arte*, núm. 29, Departamento de Historia del Arte, Universidad de Málaga, 2008, pág. 510.

[11] GASCA, Luis. "Bibliografía mundial del cómic", en *Revista Española de la Opinión Pública*, núm. 14, octubre-diciembre 1968, págs. 365-390.

[12] RAMÍREZ, Juan Antonio. "Grupos temáticos del tebeo de aventuras en la España de la postguerra. Notas para una historia iconográfica e ideológica" (dos entregas), en *Cuadernos de Realidades Sociales*, núm. 8, septiembre de 1975, págs. 81-120, y núm. 9, enero de 1976, págs. 87-150.

- "Estructura e ideología del tebeo de aventuras en la España de postguerra", en *Cuadernos de Realidades Sociales*, núm. 13, mayo de 1977, págs. 27-46.

[13] Francisco Ibáñez publicó la primera historieta de "Mortadelo y Filemón, Agencia de Información", el 20 de enero de 1958, en el número 1.394 de *Pulgarcito*, la revista infantil más popular del momento. Desde entonces, se han vendido más de 150 millones de ejemplares de los 150 álbumes publicados de *Mortadelo y Filemón*, y sus historietas se han traducido a más de una decena de idiomas. Para más información, véase www.mortadeloyfilemon.com.

[14] RAMÍREZ, Juan Antonio. *El comic femenino en España. Arte sub y anulación*. Edicusa, Madrid, 1975.

[15] RAMÍREZ, Juan Antonio. *La historieta cómica de postguerra*. Edicusa, Madrid, 1975.

[16] RAMÍREZ, Juan Antonio. *Medios de masas e historia del arte*. Ediciones Cátedra, Madrid, 1976.

[17] Véase: www.estudiosvisuales.net.

[18] RAMíREZ, Juan Antonio. *Ecosistema y explosión de las artes. Condiciones de la historia, segundo milenio*. Ed. Anagrama, Barcelona, 1994.

[19] FUSTER, Clavelinda (seudónimo de Juan Antonio Ramírez). "La historia del arte y sus enemigos*", en Papers d'Art*, núm. 89, 2005, págs. 61-70.

[20] Posteriormente, Juan Antonio Ramírez sólo escribió dos artículos dedicados a la historieta:

RAMíREZ, Juan Antonio. "Oswaldo Campos: arquitectura y seducción", en *Daniel Torres. Historietas. Ilustraciones 1980-1992*. Generalitat Valenciana, Valencia 1992, págs. 62-66.

- : "Còmic i modernitat: un assumpte amorós" - "Cómic y modernidad: cuestión de amor", en el catálogo de la exposición *Ciutat & cómic. Ciudad & cómic*. Centre de Cultura Contemporània de Barcelona (CCCB), 1998, págs. 52-55.

[21] DOPICO, Pablo. *El cómic underground español, 1970-1980*. Ediciones Cátedra, Madrid, 2005.

[22] DE DIEGO, Estrella. "Desembalando mi biblioteca, también (en recuerdo de Juan Antonio Ramírez)", en *Exitbook*, núm. 12, 2010, págs. 46-55.

LOS TEBEOS DE LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA. NIÑOS Y PROPAGANDA -PRESENTACIÓN-

ANTONIO MARTÍN

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 2, 16-XII-2008

Palabras clave / Keywords:

Guerra civil española/ Spanish Civil War

La Guerra Civil Española ha quedado inscrita en nuestra memoria colectiva tanto por su terrible crueldad como por haber cambiado radicalmente la historia de España, desde aquel 18 de Julio de 1936 en que un grupo de militares, acaudillados por los generales Mola, Queipo de Llano, Franco, Cabanellas, Kindelán y otros, se sublevó contra el Gobierno de la República.

El fracaso del golpe de estado militar en las ciudades y en las zonas más industrializadas del país, dio lugar a una guerra que enfrentó a los españoles durante casi tres años y que provocó la división en dos Españas irreconciliables, la de los militares sublevados, a los que apoyaban las fuerzas más extremistas de la derecha. Y, enfrente, la de la República frentepopulista, apoyada por el proletariado obrero. Ambas, separadas tanto por las líneas del frente de batalla como por los posicionamientos ideológicos y políticos de uno y otro lado.

La radicalización generada por el golpe de estado y después por la guerra provocó una inmediata radicalización política y ésta llevó a un amplio despliegue propagandístico, que pronto se convertiría en una auténtica guerra de papel, paralela a los hechos de armas. Del lado republicano tuvo su mayor intensidad y calidad en el cartel y en la prensa de partidos y de trincheras, mientras que del lado franquista se cifró sobre todo en la multiplicación de revistas, diarios y folletos, incluidos los tebeos, que jugaron un papel de gran y especial importancia en esta guerra de papel.

Entre las víctimas de la guerra civil española hay que contar especialmente a los niños, ya que por su desamparo síquico y físico sufrieron con especial dureza el impacto que la guerra implicaba: abandono, hambre, frío, bombardeos y todo tipo de carencias materiales. Mientras que sicológicamente, fueron las principales víctimas al soportar el miedo, el trauma del desamparo, la pérdida de valores y los intentos de adoctrinamiento ideológico y encuadramiento paramilitar que algunos grupos políticos llevaron a cabo sobre la infancia.

Es así como en la España de Franco los carlistas y los falangistas se aplicaron desde fecha muy temprana a catequizar políticamente a los niños, y para ello utilizaron entre otros medios los tebeos y las revistas, con historietas e ilustraciones contundentes, de baja calidad pero muy eficaces y altamente perversos como armas de aquella incruenta pero mortal guerra de papel de la propaganda. Por el contrario, los tebeos de la España de la República mantuvieron su función recreativa, sin contenidos políticos y sin desempeñar ninguna función de propaganda, a salvo de los casos aislados de algunas cubiertas de tebeos e historietas bufas de

milicianos y alusivas a la guerra, sin trascendencia. Mientras que los escasísimo tebeos editados por partidos políticos de izquierda no lograron continuidad al no interesar a los niños.

La Exposición ***Los Tebeos de la Guerra Civil Española. Niños y Propaganda***, patrocinada por el Ministerio de Cultura, a través del Centro Documental de la Memoria Histórica, y con la colaboración del Ayuntamiento de Salamanca y de la Fundación Salamanca Ciudad de Cultura, ofrece una parte altamente representativa de aquellos tebeos de la guerra civil. No están todos, pues habría sido necesario un espacio cinco veces mayor que el de la Sala Santo Domingo de la Cruz, de Salamanca, para acogerlos, pero sí que está representada la mayoría de títulos, sobradamente suficientes para mostrar la abismal diferencia existente entre las dos Españas en guerra.

En conjunto, ya sea desde el radicalismo político y el terrorismo verbal y gráfico de los nacionales, ya sea desde la pretensión de lograr mantener la normalidad civil por parte de los republicanos, los tebeos editados entre 1936 y 1939 son un perfecto ejemplo de la guerra de papel de la propaganda, que se desarrolló, eficaz y paralela, a compás de los acontecimientos, las batallas, la muerte y las profundas alteraciones de la sociedad española, causadas por la guerra civil. Unos y otros tebeos, todos los de aquellos tres años de ruido y furor, son de una total importancia para la recuperación de la memoria histórica de nuestro pasado y sobre todo, para el mejor conocimiento de los hechos que configuran la verdad histórica, más allá de banderías de cualquier confesión política.

En las páginas de estos tebeos, en sus historietas, sus colores y sus palabras, se encuentra la memoria de la Guerra de España, en lo peor y en lo mejor, en aquel viento de esperanza que por un momento hizo creer a unos y a otros, a todos los españoles en guerra, que era posible construir un mundo distinto y que todos creían sería mejor.

LOS TEBEOS DE LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA. NIÑOS Y PROPAGANDA

ANTONIO MARTÍN

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 2, 18-XII-2008

Resumen / Abstract:

Notas: Este discurso fue preparado para su lectura en la inauguración de la exposición homónima el día 18-XII-2008. No pudo ser leído en aquel acto y se publica aquí por vez primera, junto con imágenes de la muestra.

Palabras clave / Keywords:

Guerra civil española, **Propaganda**, **II República Española**, **Falange**, **Franquismo**, **Revista Pulgarcito**/ Spanish Civil War, Propaganda, Second Spanish Republic, Falange, Franquismo, Pulgarcito magazine

LOS TEBEOS DE LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA. NIÑOS Y PROPAGANDA

1.

El alzamiento militar de los días 17, 18 y 19 de julio de 1936 contra el Gobierno de la República fracasó pese a su amplitud, respecto a su intención prioritaria: ocupar el Poder en pocas horas, si acaso en días o en semanas como límite, gracias a la conquista de Madrid y de las principales ciudades españolas. Y ello, pese a que los generales más famosos del ejército español, Sanjurjo, Mola, Franco y Queipo de Llano, dirigían la sublevación y contaban con las fuerzas armadas más preparadas. Además de con la ayuda de los grupos políticos más radicales de la derecha, que contaban con sus propias milicias.

El Golpe de Estado era una clásica asonada militar al estilo del siglo XIX, y para imponerse sobre el sistema parlamentario los militares sublevados decretaron el Estado de Guerra, que dejaba en suspenso la legalidad jurídica civil y ponía todo el poder en sus manos. Pese a ello el golpe fracasó en las principales ciudades industriales españolas, y muy especialmente en Madrid, Barcelona, Valencia y Bilbao, cuando las fuerzas leales a la legalidad republicana y la resistencia popular lo impidieron, pero las vacilaciones del Gobierno en armar a las organizaciones obreras hizo que se perdieran horas preciosas para aplastar la sublevación en sus orígenes. Así, el inicial Golpe de Estado se convirtió en una larga guerra.

Se originó entonces una situación ambivalente, ya que ninguna de las dos partes disponía de la fuerza necesaria para imponerse de manera total. Como los historiadores han demostrado, ni los militares sublevados ni el gobierno de la República contaban con cartuchería y munición suficiente para más allá de unas pocas semanas de enfrentamientos militares; por otra parte, unos y otros carecían de armamento moderno. Por ello, la lucha podría haberse consumido en sí misma en poco tiempo, lo que quizá hubiese llevado a la necesidad de pactar un gobierno de concentración nacional, que diese satisfacción a derechas e izquierdas llegando a compromisos.

Pero esto cambió cuando primero el general Mola y después Franco solicitaron aviones, armas, municiones, ayuda económica y más tarde hombres a la Italia fascista y a la Alemania nazi. La ayuda recibida cambió radicalmente la situación y la fuerzas combinadas de Mola y de Franco convergieron desde el Norte y el Sur sobre Madrid. A su vez, el Gobierno de la República, consciente de su inferioridad armamentística compró armas a Francia, México y en todos los mercados a los que tuvo acceso, hasta que el pacto de No Intervención decidido por Inglaterra y seguido por Francia, impidió estas compras. A partir de ese momento el principal suministrador de armas de la República fue Rusia.

El fracaso del golpe de estado militar llevo a la guerra que enfrentó a los españoles durante casi tres años y provocó la división en dos Españas irreconciliables, la de los militares sublevados, a los que apoyaban todas las fuerzas de derechas y especialmente las más radicales: La Falange de José Antonio Primo de Rivera y la Comunión tradicionalista de los carlistas. Y, frente a ella, la de la República frentepopulista, apoyada por el proletariado obrero y en algunos casos por los campesinos que luchaban porque se cumpliese la Reforma Agraria que la República había prometido. Ambas Españas, separadas tanto por las líneas del frente de batalla como por los posicionamientos ideológicos y políticos de uno y otro lado, se enfrentaron en una lucha sin cuartel.

2.

El golpe de estado militar y la guerra provocaron una inmediata radicalización política que tuvo su inmediato reflejo en los hechos de armas y en la trágica y asesina represión llevada a cabo en las retaguardias de ambas Españas. Por otro lado, la sublevación militar originó un proceso revolucionario que antes del 18 de julio no existía y cuya represión se encontraba entre los enunciados de los sublevados, que así, paradójicamente, dieron lugar a algo que no existía y que sin el clima de guerra no hubiese podido nunca llegar a existir.

Todo ello se reflejó rapidísimamente en un amplio despliegue propagandístico, que pronto se convertiría en una auténtica guerra de papel, paralela a los hechos de armas. Del lado republicano tuvo su mayor intensidad y calidad en el cartel y en la prensa de partidos y de trincheras, mientras que del lado franquista se cifró sobre todo en la multiplicación de revistas, diarios y folletos, incluidos los tebeos, que jugaron un papel de gran y especial importancia en esta guerra de papel de la propaganda.

Durante la guerra, la principal y más importante edición de tebeos, con un contenido de historietas, se produjo vinculada al público infantil. Hubo también historietas dirigidas a los lectores adultos, con una relativa abundancia en la prensa republicana, sobre todo en los periódicos políticos y sindicales y muy frecuente y significativa en lo que hemos dado en llamar la prensa de trincheras, y en la revistas de humor satírico. Pero, ahora y en esta Exposición, nuestro interés se centra en la prensa de tebeos dirigida a los niños.

La razón es que la guerra civil española la sufrieron todos los españoles, pero muy especialmente los niños, ya que por su desamparo físico recibieron con especial dureza el impacto que la guerra implicaba: abandono, hambre, frío, bombardeos y todo tipo de carencias materiales. Mientras que sicológicamente, fueron las principales víctimas al soportar el miedo, el trauma del desamparo y la pérdida de valores. Por otra parte, fueron los niños quienes más directamente padecieron los intentos de adoctrinamiento ideológico y encuadramiento paramilitar que algunos grupos políticos llevaron a cabo sobre la infancia, sobre todo en la España azul, en una auténtica guerra de papel.

Es así como en la España de Franco los carlistas y los falangistas se aplicaron desde fecha muy temprana a catequizar políticamente a los niños, y para ello utilizaron entre otros medios los tebeos y las revistas, con historietas e ilustraciones contundentes, de baja calidad pero muy eficaces y altamente perversas como armas de aquella mortal guerra de papel de la propaganda. Por el contrario, los tebeos de la España de la República mantuvieron su función recreativa, sin contenidos políticos y sin desempeñar ninguna función de propaganda, a salvo de los casos aislados de algunas cubiertas de tebeos e historietas bufas de milicianos y alusivas a la guerra, sin trascendencia. Mientras que los escasísimos tebeos editados por partidos políticos de izquierda no lograron continuidad al no interesar a los niños.

3.

Hasta la fecha, estas publicaciones han sido ignoradas absolutamente por los historiadores profesionales que han estudiado la guerra civil española. También estos tebeos son desconocidos para la inmensa mayoría de los investigadores específicos de la historieta y los cómics españoles, pese a la significación que tienen, especialmente por estar dirigidos a los lectores infantiles y juveniles, y por mostrar numerosos aspectos de la vida diaria en las dos Españas en guerra. Si el tema es importante objetivamente y merecedor de investigación académica, también lo es en los niveles de información y difusión ante el gran público.

Más aún en los años 2006-2009, que son el setenta aniversario de los tres de la guerra civil española, y teniendo en cuenta que el Congreso de los Diputados fijó el año 2006 como el de la recuperación de la memoria histórica.

Ahora, estos tebeos se exponen en Salamanca para su conocimiento público, siguiendo un hilo cronológico en el que los títulos de cada bando se alternan, por lo que esta Exposición permite comparar cómo un mismo momento histórico era interpretado de forma muy distinta según los planteamientos ideológicos de distinto signo. Por tanto, para una mejor visita de la Exposición y una mejor lectura de las obras expuestas, hay que situar estos documentos gráficos en relación con la cronología y con los principales momentos de la guerra civil española.

Los tebeos de la guerra civil española expresaban y comunicaban el clima de guerra a la sociedad civil a través de los niños lectores, muchas veces como agentes activos de la guerra de papel de la propaganda, mostrando las consignas, arquetipos políticos, campañas de opinión, el reflejo de los hechos de armas, la manipulación de la opinión... y, sobre todo, el lavado de cerebro que para muchos niños supuso el adoctrinamiento al que se les sometía desde las páginas de aquellos tebeos, especialmente desde los editados en la España de Franco.

Es sobre estos tebeos, sobre la Guerra de España, y sobre las gentes que la hicieron, pero, más aún, sobre los niños que vivieron y padecieron la guerra, donde se centra esta Exposición, con la que se quiere mostrar los textos y las historietas de aquellos tebeos, y cómo muchas imágenes publicadas en aquellos tebeos eran frecuentemente parte de la propaganda de guerra y por ello daban una interpretación sesgada de los hechos bélicos y de la política, según que el grupo editor perteneciera a uno u otro lado, a una u otra España.

En el bien entendido de que no existe ningún tebeo, ninguna historieta de tema bélico, y mucho menos si se trata de una guerra civil, que por su contenido pueda ser total y absolutamente inocente. La historieta, el cómic, es un medio de comunicación y por sí mismo y como medio no tiene intención. Es la obra que un autor narra mediante el lenguaje de la historieta la que adquiere una intención, una carga moral y un contenido ideológico determinados, y ello se produce a través del autor y del editor, e incluso más aún, en un país en guerra, a causa de las fuerzas políticas y militares en presencia.

Por ello, cuando vemos los tebeos que recibieron los niños durante los tres años de la guerra civil española, hay que tener siempre presente que en aquella circunstancia no hubo, no podía haber, ninguna historieta ni ningún tebeo que quedase al margen de aquella guerra. Algunos tebeos podían ser, como de hecho ocurrió, más o menos triviales, apartidistas, puramente industriales o comerciales, pero incluso esto marca un sentido y da un significado a tales publicaciones, en momentos en los que la norma era la politización a ultranza.

4.

La Exposición *Los Tebeos de la Guerra Civil Española. Niños y Propaganda*, patrocinada por el Ministerio de Cultura, a través del Centro Documental de la Memoria Histórica, y con la colaboración del Ayuntamiento de Salamanca y de la Fundación Salamanca Ciudad de Cultura, ofrece una muestra altamente representativa de las revistas y tebeos dirigidos a los niños y publicados en los tres años de la Guerra de España. La importancia de esta Exposición se refuerza con la reflexión del profesor José Álvarez Junco, de la Universidad

Complutense, cuando nos recuerda las enormes dificultades existentes en general para reunir fondos de prensa, ya que los historiadores han debido superar en estos años "*muchos obstáculos, a veces por mala voluntad o falta de interés por parte de quienes tienen a su cargo esos fondos y otras simplemente por la mala organización de los archivos*", a lo que yo añado la práctica inexistencia de fondos documentales oficiales completos de los tebeos españoles, lo que empeora gravemente respecto a los tebeos de la guerra civil.

Dada la enorme importancia de estos tebeos de la prensa infantil de los años de guerra, no puedo sino alegrarme por la realización de esta Exposición. La cual es fundamental, tanto por la importancia objetiva que tiene el rescate de aquellos tebeos, que forman parte de la cultura española de los años treinta, como por su valor documental e informativo en el conjunto de la historia de la prensa española y su capacidad significativa para mostrarnos las diferencias existente entre las dos Españas en guerra.

Estos tebeos, editados en ambas retaguardias de la España en guerra civil, aportan una nueva visión de aquel tiempo histórico. Son documentos que muestran los modelos de lecturas y de propuestas estéticas, pero también muestran y son ejemplo perfecto del uso de la prensa y de la utilización partidista y muchas veces panfletaria del lenguaje de la historieta.

Por otra parte, esta Exposición podría quizá significar un paso hacia la normalidad de los estudios e investigaciones sobre la guerra, ya que hasta ahora, tal y como afirma el profesor Octavio Ruiz Manjon, también catedrático de la Complutense,

"*Los historiadores llevamos tiempo soportando las injerencias de políticos que pretenden determinar el sentido de nuestras reflexiones por el pasado, tratando de fijar unos contenidos que son, por su propia naturaleza, permanentemente cambiantes, por la misma razón de que tampoco dejan de cambiar las preguntas que nos suscita ese pasado*"

Es por esta razón por lo que a comienzos del año 2006, veinte reconocidos historiadores franceses firmaron el manifiesto "Libertad para la Historia", que afirma que la Historia no es ni una religión, ni una moral, ni es esclava de la actualidad, ni se puede reducir a la memoria. Y por ello, la Historia no es un objeto judicial y no le corresponde a ningún Ente ni a la clase política ni a la autoridad judicial el determinar la verdad histórica.

Hay, pues, que tomar esta Exposición, que hoy se inaugura en Salamanca, como un ejercicio de libertad, más allá de pactos transitivos y de cualquier intento de canalizar la Historia y la Memoria. Es desde este ejercicio como hay que mirar y ver esta Exposición, para mejor comprender a los niños españoles de la guerra, sometidos al miedo físico y al adoctrinamiento sicológico.

En conjunto, ya sea desde el radicalismo político y el terrorismo verbal y gráfico de los nacionales, ya sea desde la pretensión de lograr mantener una precaria normalidad civil por parte de los republicanos, los tebeos editados entre 1936 y 1939 son un perfecto ejemplo de la guerra de papel de la propaganda, que se desarrolló, eficaz y paralela, a compás de los acontecimientos, las batallas, la muerte y las profundas alteraciones de la sociedad española, causadas por la guerra civil.

Unos y otros tebeos, todos los editados en aquellos tres años de lucha fratricida, son de una total importancia para la recuperación de la memoria de nuestro pasado y sobre todo, para el mejor conocimiento de los hechos que configuran la verdad histórica, más allá de banderías de cualquier confesión política. En las páginas de estos tebeos, en sus historietas, sus colores y sus palabras, se encuentra la memoria de la Guerra de España, en lo peor y en lo mejor.

Y recordemos que no hay una sola Memoria, sino que las memorias son múltiples y diversas, tantas como individuos.

LOS TEBEOS DE LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA. NIÑOS Y PROPAGANDA

Edición:

1

Duración:

Del 18-XII-2008 al 25-I-2009

Localización:

Salamanca ·

Contacto:

web

Equipo:

Patrocina:

Centro Documental de la Memoria Histórica del Ministerio de Cultura

ANTONIO MARTÍN (responsable)

Exposición emplazada en la Sala de arte Santo Domingo de la Cruz de Salamanca (Arroyo de Sto.Domingo 1), realizada con los materiales del fondo de Guerra Civil de Antonio Martín, el comisario de la muestra, e inaugurada por el ministro de Cultura, César Antonio Molina.

PROGRAMA

Del 18 de diciembre de 2008 al 25 de enero de 2009

La exposición, organizada por el Centro Documental de la Memoria Histórica del Ministerio de Cultura, ofrece una muestra representativa de los tebeos de la guerra civil. No están todos, pero sí están representados la mayoría de los títulos que se publicaban, sobradamente suficientes para mostrar la abismal diferencia existente entre las dos Españas en guerra.

La Guerra Civil Española ha quedado inscrita en nuestra memoria colectiva por su terrible crueldad y por haber cambiado radicalmente la historia de España. La radicalización generada por el golpe de estado y después por la guerra provocó un amplio despliegue propagandístico, que pronto se convertiría en una auténtica guerra de papel, paralela a los hechos de armas. Del lado republicano tuvo su mayor intensidad y calidad en el cartel y en la prensa de partidos y de trincheras, mientras que del lado franquista se cifró sobre todo en la multiplicación de revistas, diarios y folletos, incluidos los tebeos, que jugaron un papel de gran y especial importancia en esta guerra de papel.

En las páginas de estos tebeos, en sus historietas, sus colores y sus palabras, se encuentra la memoria de la Guerra de España, en lo peor y en lo mejor, en aquel viento de esperanza que por un momento hizo creer a unos y a otros, a todos los españoles en guerra, que era posible construir un mundo distinto y que todos creían sería mejor.

Más información en el tríptico de la muestra:

dustraciones y cubiertas de los tebeos *Pelayos y Flecha* Y del otro lado, en algunos tebeos editados en Barcelona, como *Pionero Rojo* y en el único tebeo que se editó en Bilbao, *El Pionero* Sin que las historietas que se publicaron en los tebeos y revistas republicanos llegaran nunca a alcanzar la acritud, la acidez y la brutalidad de los tebeos franquistas dirigidos a los niños

Todo ello y mucho más puede verse en la Exposición *Los Tebeos de la Guerra Civil. Niños y Propaganda*, que se ofrece en la Sala Santo Domingo de la Cruz desde el día 18 de diciembre, bajo el patrocinio del Ministerio de Cultura y con la colaboración del Ayuntamiento de Salamanca y la Fundación Salamanca Ciudad de Cultura. No están todos los tebeos que se editaron en aquellos años trágicos de la guerra civil española, pero sí es una muestra muy amplia y representativa de los mismos, que los visitantes interpretarán desde las lecturas personales que cada cual haga de estos tebeos desde su propio pensamiento e ideas.

Sólo cabe recordar que los tebeos expuestos ahora en Salamanca son un ejemplo eficaz y muy representativo de la guerra de papel de la propaganda, que se desarrolló, eficaz y paralela, a compás de los acontecimientos, las batallas, la muerte y las profundas alteraciones de la guerra civil española. Unos y otros tebeos, todos los editados en aquellos tres años, son instrumentos válidos para la recuperación de la memoria histórica de nuestro pasado. En sus páginas, sus historietas, sus colores y sus palabras se encuentra la memoria de la Guerra de España, en lo peor y sobre todo en lo mejor, más allá de políticos y banderías, en aquel viento de esperanza que por un momento hizo creer a unos y a otros, a todos los españoles en guerra, que era posible construir un mundo distinto y que todos creían sería mejor.

Antonio Martín

Comisario de la Exposición

Los TBOs de la GUERRA CIVIL

Niños y Propaganda 1936-1939

La Exposición *Los Tebeos de la Guerra Civil. Niños y Propaganda* se centra en una muestra altamente representativa de las revistas y tebeos dirigidos a los niños y publicados en los tres años de la Guerra de España. Y es tanta la importancia objetiva que tiene el rescate de aquellos tebeos que forman parte de la cultura española de los años treinta, como su valor documental e informativo en el conjunto de la historia de la prensa española.

De aquí la utilidad de esta Exposición, que al mostrar los tebeos editados en ambas retaguardias de la España en guerra civil, aporta una nueva visión de aquel tiempo histórico desde estos documentos. Tebeos que son modelo de lecturas y de propuestas estéticas, pero también del uso propagandístico de la prensa y de la utilización partidista y muchas veces panfletaria del lenguaje de la historieta.

Hasta la fecha, estas publicaciones han sido ignoradas absolutamente por los historiadores profesionales al estudiar la guerra civil española. También estos tebeos son desconocidos para la inmensa mayoría de los investigadores específicos del tebeo y el cómic españoles, pese a la significación que tienen, especialmente cuando están dirigidos a los lectores infantiles y juveniles, para conocer mejor numerosos aspectos de la vida diaria en las dos Españas en guerra.

Si el tema es importante objetivamente y merecedor de investigación académica, también lo es en los niveles de información y difusión ante el gran público. Más aún en estos años que significan el setenta aniversario de los tres de la guerra civil española, y teniendo en cuenta que el Congreso de los Diputados fijó el año 2006 como el de la recuperación de la memoria histórica

Los tebeos de la guerra civil española expresaban y comunicaban el clima de guerra a la sociedad civil a través de los niños lectores, muchas veces como agentes activos de la guerra de papel de la propaganda, mostrando las consignas, arquetipos políticos, campañas de opinión, el reflejo de los hechos de armas, la manipulación de la opinión... y, sobre todo, el adoctrinamiento ideológico al que se sometió a los niños de la guerra a través de muchos de aquellos tebeos

Es sobre estos tebeos, sobre la Guerra de España, y sobre las gentes que la hicieron, pero, más aún, por los niños que padecieron la guerra, donde se centra esta Exposición, con la que se quiere mostrar los textos y las historietas de aquellos tebeos, y cómo sus páginas reflejaban los acontecimientos de la guerra. Y cómo muchas historietas e imágenes publicadas en aquellos tebeos eran frecuentemente parte de la propaganda de guerra y por ello daban una interpretación sesgada de los hechos bélicos y de la política, según que el grupo editor perteneciera a uno u otro lado, a una u otra España

Al mostrar los tebeos siguiendo un hilo cronológico en el que los títulos de cada bando se alternan, esta Exposición permite comparar cómo un mismo momento histórico era interpretado de forma muy distinta según los planteamientos ideologicos de distinto signo. Así, hay que situar estos documentos gráficos en relación con la cronologia y con los principales momentos de la guerra civil española.

Al mismo tiempo, el análisis de sus contenidos proporciona datos suficientes para mejor valorar y comprender la existencia y la función de los tebeos de la guerra civil española, así como la forma en que las páginas de aquellas publicaciones reflejaban la vida diaria en la retaguardia y cómo se veía desde cada lado la lucha en los frentes. Incluso la propia evolución técnica, estética y de contenidos marca el reflejo de la evolución de la guerra y de la política.

Hay que tener en cuenta que no existe ningún tebeo, ninguna historieta de tema bélico, y mucho menos si se trata de una guerra civil, que por su contenido pueda ser total y absolutamente inocente Ti cómic, la historieta, es un medio de comunicación y por sí mismo y como medio no tiene intención. Es la obra que un autor narra mediante el lenguaje de la historieta la que adquiere una intención, una carga moral y un contenido ideológico determinados, y ello se produce a través del autor y del editor, e incluso más aún, en un país en guerra, a causa de las fuerzas políticas y militares en presencia

Por ello, cuando vemos los tebeos que recibieron los niños durante los tres años de la guerra civil española, hay que tener siempre presente que en aquella circunstancia no hubo, no podía haber, ninguna historieta ni ningún tebeo que quedase al margen de aquella guerra. Algunos tebeos podían ser, como de hecho ocurrió, más o menos triviales, apartidistas, puramente industriales o comerciales, pero incluso esto marca un sentido y da un significado a tales publicaciones, en momentos en los que la norma era la politización a ultranza.

Hay que recordar que la guerra civil española se gestó desde una fuerte radicalización política, que el fallido golpe de estado de los militares sublevados contra la legalidad republicana aumentó exponencialmente. Así, la guerra provocó un amplio despliegue propagandístico, que pronto se canalizó en una auténtica *guerra de papel* paralela a los hechos de armas Del lado republicano tuvo su mayor intensidad y calidad en el cartel y en la prensa de partidos y de trincheras, mientras que del lado franquista se cifró, sobre todo, en la multiplicación de revistas, diarios y folletos, siendo precisamente los tebeos los que jugaron un papel de gran y especial importancia en esta *guerra de papel*.

Fueron los carlistas y los falangistas, fuerzas altamente politizadas, quienes se aplicaron inmediatamente a catequizar y encuadrar a los niños mediante la prensa de historietas, los tebeos y revistas, con historietas y dibujos contundentes, de baja calidad, pero altamente eficientes como armas de la guerra ideológica. Curiosamente, en el lado republicano la reacción inicial en los tebeos fue mínima o inexistente, ya que, fuera de unas esporádicas y folclóricas alusiones a la guerra en el año 36, no va a ser hasta 1937 cuando la guerra llegue a las páginas de los tebeos republicanos.

Es a partir 1937 cuando la utilización propagandística de la historieta y de los tebeos alcanzó sus niveles más altos. En San Sebastián en las obras, historietas,

VIÑETAS REPUBLICANAS EN LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA

MANUEL BARRERO

Edición:

TEBEOSFERA (2006, ASTIBERRI), XII-2005 p. 33-60
TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 8, XII-2005
Resumen / Abstract:

Notas: Texto publicado en 2005 en el libro Tebeosfera, editado por Astiberri, que fue puesto a la venta en 2006. Este texto se reproduce tal cual apareció impreso, donde constó así firmado: "Copyright 2003 Manuel Barrero, miembro de GELPI".
Palabras clave / Keywords:

Guerra civil española/ Spanish Civil War

VIÑETAS REPUBLICANAS EN LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA

> «(...) es precisamente ahora cuando los hechos, la guerra actual, nos brinda a los artistas, a los artistas antifascistas, a los obreros del arte, ocasión para que empuñando hoy (...) los instrumentos de nuestro oficio, de nuestra propia vida, con todo el entusiasmo, con todo el ardor que los momentos requieren, [nos afanemos] en dibujar, esculpir o hacer estrofas (...) con el cultivo de nuestra indignación».
>
> **R. Puyol**, en "El arte en la guerra",
> *Altavoz del Frente*, núm. 2, Madrid, 24-X-1936

El presente artículo viene a ser un escueto informe sobre las publicaciones ilustradas y para la infancia halladas en el Archivo General de la Guerra Civil Española sito en Salamanca, producto de varias sesiones de trabajo desarrolladas durante diciembre de 2002. En el archivo salmantino se ofrecen al público desde 1999 los documentos existentes en la Sección Guerra Civil del Archivo Histórico Nacional, que fue creada por Orden del Ministerio de Cultura de 7 de mayo de 1979, por la que se dispuso la adscripción a una División independiente del Archivo Histórico Nacional de los documentos de la Delegación del Estado para la Recuperación de Documentos que el ejército de Francisco Franco obtuvo selectivamente en las unidades administrativas de organismos e instituciones en los diversos frentes durante la guerra civil. En su día, los documentos fueron reunidos en las distintas Delegaciones Territoriales de Recuperación de Documentos y desde allí eran enviados a la Delegación Central de Salamanca, donde constituían una de las fuentes básicas

de información para el Tribunal Especial para la Represión de la Masonería y el Comunismo que había sido creado en 1940.

Fachada del Archivo salmantino.

La Junta Superior de Archivos, reunida 1996, propuso la creación en Salamanca de un gran Archivo plenamente autónomo, que a su vez integrara un Centro de Estudios y Documentación y, en 1998, el Ministerio de Cultura firmó con autoridades rusas la recuperación de un conjunto de documentos relativos a la guerra civil, y también impulsó el acceso informático a los fondos referentes a España guardados en los archivos de la Internacional Comunista en Moscú, además de la reunión de toda la documentación disponible sobre el exilio republicano, de los llamados niños de la guerra, y de las Brigadas Internacionales. En el último lustro, el Archivo ha reunido la mayor colección de carteles de la guerra, más de 800 tarjetas postales, panfletos, una hemeroteca con más de 10.000 títulos y bibliotecas particulares, y expedientes concretos, como los de la Komitern, de importancia capital para el estudio de el POUM y del PCE. Hasta la actualidad, el Archivo se ha enriquecido con adquisiciones y donaciones de otros fondos documentales relacionados con la guerra civil y sus consecuencias, como el Archivo Bruno Alonso, algunos fotográficos, los de la Legión Cóndor, colecciones de prensa escrita y dibujada, y documentos orales.

En Salamanca se hallan algunas obras que, por las razones expresadas arriba, no pudieron consultar antes los estudiosos de nuestros tebeos y de nuestra prensa satírica. Son publicaciones que contienen viñetas dibujadas con fines propagandísticos, como: *Fray Lazo* (1931, un semanario anticlerical), *El amigo* (1933), *¡PUM!* (1935), *Aladino* (1936), los periódicos de 1936: *El Altavoz del Frente, Titán, Frente y Retaguardia, La Voz, Voz del Campo, La Voz del Combatiente, Verdad* (de Valencia), *La Verdad*(de Teruel), *Vanguardia* (de Lérida) entre muchos otros que llevaron historietas y chistes gráficos. También fue revisada con el objeto de realizar el presente trabajo la prensa con viñetas fechada desde 1937: *Frente Sur, Avanzada, El obrero de la Tierra, El Leninista, Unidad, Por qué luchamos,* y las revistas para la infancia y tebeos propiamente dichos *Hierro, Mirbal, No hay que ser tan bruto como el soldado Canuto, Pionerín, El Pionero, Porvenir,* más los semanarios humorísticos *No Veas* y *El Criticón.* De las publicaciones nacidas en 1938 destacan los periódicos *El Pionero, El Noticiero, La Correspondencia de Valencia* y la "Revista para el pueblo en armas" *Altavoz del Frente,* pero no consta ya ninguna revista con historietas de espíritu republicano a partir de esta fecha. En 1939 resulta sintomático que *Frente Sur* ya ni siquiera incorpore imágenes en sus páginas.

De las citadas, algunas son publicaciones conocidas y comentadas por otros historiadores (Martín, 1978: 204). Otras han sido citadas, aunque no analizadas antes, como el singular tebeo bilbaíno *El Pionero*, recordado en el estudio sobre los maestros republicanos encuadrados en la Federación de Trabajadores de la Enseñanza durante y después de la guerra (Luis Martín, 2002: 290). La mayor parte, en todo caso, son poco conocidas o bien han recibido poca atención por parte de los investigadores interesados por la prensa republicana y constituyen, casi setenta años después, un feliz hallazgo.

Viñetas de antes de la guerra.

Poderosa imagen de Bardasano.

El impacto de la crisis económica mundial de 1929 no fue inmediatamente aplacado con la proclamación de la II República en España. Al contrario, a esa desestabilización hubo que sumar la brusca socialización y la agitación política que se instaló en el país desde el 12 de abril de 1931. A comienzo de la década de los años treinta, se vivió el ascenso sociocultural de las clases bajas, la mortalidad infantil había disminuido y fue incrementándose paulatinamente la base de la pirámide poblacional, a la par que la concentración de la ciudadanía en núcleos urbanos.

En lo relativo a la prensa, hasta el día 28 de enero de 1930, que aflojó su garra la dictadura de Primo de Rivera, la libertad de prensa brilló por su ausencia. La censura y la represión apenas si permitían atisbar mensajes críticos en las viñetas de periódicos y tebeos, con tímidas excepciones, como los "Dibujos de almohadón" que Bagaria publicaba en *El Sol.* La censura desapareció con la llegada de Azaña y su gobierno, y desde ese momento tuvo lugar un período dinámico para la sociedad española. Las modas observaron

cambios vertiginosos en el lustro siguiente, palpándose en el ambiente un deseo urgente por modernizar el país, lo cual tensó más aún las relaciones entre conservadores y republicanos, las dos facciones sociales y políticas españolas. Afortunadamente, las modificaciones más importantes se produjeron en el ámbito cultural: el Ministerio de Instrucción pública creó en tres años 10.000 nuevas escuelas, alfabetizando a un millón de niños, e invirtió más esfuerzos en educación y en recuperación del Patrimonio Histórico que en la desatendida reforma agraria o los presupuestos de Gobernación, Ejército y Marina. Los tebeos, la prensa en general, beneficiados por esa nueva masa lectora, experimentaron por entonces un vigor inaudito, los periódicos se diversificaron y multiplicaron como nunca, los colaboradores de los rotativos se fueron profesionalizando, se crearon revistas culturales e ilustradas, se ampliaron las tiradas de libros, y la radio comenzó a alcanzar una amplia difusión.

En el ámbito concreto del mundo de los tebeos, la República arropó amorosamente a la edición en general, hasta el punto de que se dieron las condiciones para formar un núcleo o escuela de dibujantes y guionistas, tanto en Madrid como en Barcelona, en menor medida en Valencia y, en mucha menor medida, en la entonces conocida como región de las Vascongadas. Los cómics norteamericanos fueron poco a poco penetrando en España y asentándose en las revistas de historietas, y también entre el gusto del público. De ahí que se haya establecido con rotundidad que, en los años treinta, «se inicia lo que podría llamarse «edad dorada del tebeo», que se extenderá, con las lógicas perturbaciones debidas al período de Guerra Civil, hasta los años 50.» (Martín, 2000: 67)

Tebeo aparecido en julio de 1936.

En Barcelona se centraba la mayor actividad editorial, y allí se abrió esta época jubilosa con el nacimiento del tebeo *Pocholo*, concretamente en 1931,que se valió de firmas como las de Opisso, Salvador Mestres, Moreno, Escobar, C. Arnal, Freixas, Benejam, Jesús Blasco... algunos de los más grandes nombres de la historia de nuestra historieta. Coetáneo era *Don Tito,* donde laboraron Canellas Casals o Darnís, y también surgieron por entonces los primeros tebeos específicamente dirigidos a las niñas, como *BB* (un suplemento de la mítica *TBO*)o *Mari-Luz*,ya en 1934. Con todo, los tebeos que más aceptación obtuvieron fueron algunos de los que tradujeron cómics procedentes de los Estados Unidos, como *Yumbo, Aventurero, Cine Aventuras, Mickey* o *La revista de Tim Tyler* (que hizo su aparición ya declarada la guerra, el 23 de julio de 1936), todas ellas con material procedente de Walt Disney Productions y del King Features Syndicate.

El caos de la guerra en imágenes

La sublevación de Melilla el día 17 de julio de 1936 abrió un paréntesis histórico terrorífico, 32 meses de guerra civil que fragmentaron España en zonas ocupadas por republicanos o por los conservadores sublevados. A finales de julio de 1936 el fraccionado territorio era como sigue: los sublevados triunfaron en Marruecos, Canarias, Cáceres, Huelva, Cádiz, Sevilla, Granada, Baleares, toda Galicia, Álava, Navarra, todo Aragón, las provincias de León y de la por aquel tiempo llamada Castilla la Vieja, salvo Santander. Los republicanos se mantuvieron en las provincias de Guipúzcoa, Vizcaya, Santander, Asturias (si bien la ciudad de Oviedo estuvo en manos de los sublevados), Badajoz, Málaga, Jaén, Almería, Murcia, Valencia, en toda Cataluña y en toda la antigua región de Castilla la Nueva.

Portada de *¡El Straperlo!*

Como quiera que muchos pensaron que la guerra civil iba a ser contienda de poca duración, la actividad editorial prosiguió con normalidad en algunos puntos de España sin frente abierto, hasta que el desabastecimiento, el terror o el hambre detuvo las rotativas de los impresores. En Madrid, asentamiento republicano, apareció en 1936 la segunda época del semanario de humor *El Mentidero*,surgido de las cenizas de la revista satírica *Gracia y Justicia* y con adscripción a las derechas. Poco duró, como efímeras fueron las revistas de humor de tendencia izquierdista *No Veas* y la sicalíptica *La Guindilla / El Straperlo*, tras las cuales no apareció ninguna otra publicación de esta índole en la capital de España durante las hostilidades, y no habría más periódicos de humor en Madrid hasta que en 1941 llegara *La*

Codorniz. Algo similar ocurrió en Valencia, donde solamente se ha descrito la antirrepublicana *La Traca*(López Ruiz, 1995: 250).

Cartel datado en 1936 anunciador de la publicación para la infancia Tovaris, que posiblemente nunca llegase a editarse.

No se da esta sequía de viñetas en Barcelona, zona republicana donde siguieron produciéndose revistas de humor y tebeos con su cadencia habitual en estos primeros días de guerra: *TBO, Mickey, Pulgarcito, ¡Ja...Ja!, AEI, Pocholo* y otras publicaciones de corte infantil y humorístico, sin experimentar ninguna de ellas una radical transformación que las convirtiese en panfleto ideológico. La excepción a lo anterior pudo ser *Tovaris,* semanario infantil bilingüe hasta hoy no comentado por ningún investigador y del que solamente se conoce un cartel anunciador (es posible que no llegara a ver la luz). En Valencia, zona ocupada, aparecieron también tebeos nuevos, como *El Muchacho* o *KKO - Perragorda,* pero disfrutaron de corta vida; ni el publicitado intento de la Federación Nacional de Pioneros de promover el tebeo *El Pionero*, ni el proyecto antifascista *Sidrín*, se hicieron efectivos en tierras valencianas (Porcel, 2002: 64). En otras zonas ocupadas por los sublevados se llevó a cabo un programa de terror que estranguló cualquier atisbo de insurgencia por parte de periodistas y dibujantes (en Sevilla, desde 1936, en Málaga, desde 1937, por ejemplo), y que persuadió a todo editor de prensa satírica o para la infancia de no imprimir papel alguno por miedo al sanguinario Queipo de Llano, militar que se apoderó del Sur y domeñó a todos los izquierdistas, no tanto porque «con su peculiar carácter supo atraerse a las bases populares de izquierda que no tuvieran la manos manchadas de sangre, animándoles a ingresar en la Falange» (Lorente Aragón, 2000: 18) como por su trapacería e iniquidad manifiestas.

En general, en la España unificada y sojuzgada que Franco y sus militares deseaban, y que se identificó como "nacional", el Ejército quiso controlar la prensa y todas las publicaciones con viñetas, que por razones lógicas se convirtieron en panfletos propagandistas con más mensajes doctrinales y pedagógicos que dirigidos al entretenimiento. Y esto rezaba para ambos bandos. Según recientes investigaciones, la guerra civil supuso un hito desde el punto de vista de la propaganda: el número de carteles fue equiparable a los de la Revolución Bolchevique y posterior guerra civil rusa. En España, la "prensa de trinchera" del bando republicano fue muy numerosa (hasta 454 periódicos de guerra, la mayoría ilustrados), se contaron por miles los pasquines, octavillas y hojas volanderas, la radio alcanzó una difusión inusitada... O sea, es verdad que hubo escasos ejemplos de historietas políticas "realistas" publicadas en los tebeos de la España republicana en comparación con las revistas de la España nacional, pero "El Pueblo en Armas", de Sacha, aparecido en *Pocholo*, o las historietas para las cubiertas de *Pionero Rojo*, no fueron ejemplos aislados.

Flechas, revista falangista sevillana.

Los niveles de politización, de ensalzamiento de los valores de la derecha y de los caudillos locales o de trinchera, de vanagloria por las derrotas del bando contrario, no solamente fueron propios de las publicaciones con viñetas del bando rebelde, como *Flechas,* tebeo tradicionalista que apareció en Zaragoza el 5 de noviembre de 1936, o como *Pelayos,* eficaz "arma política" para los niños carlistas distribuida por San Sebastián desde el 27 de diciembre de 1936. Hubo otras revistas alentadas por el encargado de Prensa y Propaganda Vicente Cárdenas con el fin de adoctrinar a los niños de más de 8 años de este bando: *Firmes*, en Baleares, *Unidos,* en Cádiz, otro *Flechas,* en Sevilla (que apenas si contuvieron historietas), y *Flecha,* de ideología falangista y también nacido en San Sebastián, el 23 de enero de 1937. Es preciso señalar que la publicación *Flecha,* que fue dirigida por el dibujante Avelino de Aróztegui, ha sido a menudo confundida con ambas *Flechas,* adjudicando a la nacida en Zaragoza la fusión con *Pelayos*.

Todas las revistas mencionadas cultivaron el género propagandístico e hicieron protagonistas a niños / héroes armados y uniformados (pantalón corto, boina roja, camisa azul) que se enfrentaban alegres y temerosos a los milicianos de la república. Estos tebeos nacionales disfrutaron de correcta impresión en San Sebastián, ciudad donde se hallaban los mejores talleres de imprenta de la zona sublevada (los restantes estaban en zona republicana: Madrid, Valencia y Barcelona y, escasamente, en Bilbao). No obstante, por más que los nacionales apoyasen toda producción encaminada a propalar los valores del futuro Movimiento, los tebeos que apoyaban a Franco no disfrutaron de buena salud; al contrario, sufrieron escasa financiación

económica desde sus comienzos. *Pelayos,* por ejemplo, no hubiera pervivido hasta el centenar de números sin la contribución del empresario catalán Juan Baygual y Bas, según confesó en 1968 (Martín, 2000: 119). *Flechas,* de Zaragoza, alcanzó solamente 20 números.

Las penurias de la guerra afectaron a ambos bandos, pero por razones demográficas y de distribución agrícola, la España republicana fue la más afectada por la escasez, de alimentos y en general. En estas condiciones, desde 1937 la persistencia de la prensa fue toda una aventura, dado que no había máquinas ni papel suficientes en todas las localidades, o al menos en las poblaciones cercanas a los frentes. Sin embargo, el florecimiento de papeles impresos siguió manteniéndose a una escala sorprendente dadas las circunstancias, alentados sus comunicadores por los mecanismos de propaganda de ambos contendientes. Además, entrado el año 1937 ya se era consciente de que la guerra iba para largo, y eso acentuó los esfuerzos propagandísticos de ambas Españas, como recuerda Lara (1996: 59): «se puede afirmar que la virulencia de los ataques es aún mayor en los tebeos del bando rebelde. Sus publicaciones, impresas sobre todo en San Sebastián (...) son, si cabe, aún más despiadadas y rechazables».

Tira "Tonto aventura del pato Malapata", firmada por NIV para Pionero Rojo en 1937. Es de humor blanco, sí, pero se sitúa bajo un mensaje que reza: «Pequeño! Tu padre y tus hermanos luchan en la trinchera para asegurarte el pan»

En Cataluña la propaganda política difundida mediante viñetas se bifurcó debido a la división de los hombres de izquierdas de allí: los catalanistas emitieron consignas nacionalistas desde *Estel, Font* y *Pervenir* (editadas en catalán), mientras que otros sectores más radicales editaron un tebeo proselitista al que llamaron *Pionero Rojo.* Otras cabeceras incluyeron alusiones sin solidez ideológica, bien por ir dirigidas a grupos escolares, como por ejemplo *Renacer* y *¡Via Avant!,* bien por intentar acompasarse a la ideología imperante haciendo gala de un izquierdismo elemental, que fue el caso de *Camaradas* ode *Calderilla.* A este último grupo habría que adscribir el suplemento de humor e historietas de *La Vanguardia* titulado *La Vanguardia de los niños,* nacido ya en enero de 1938.

Mientras entre republicanos se marcaba la diferencia entre los que eran socialistas y los que se declaraban anarquistas, la férrea censura impuesta por los nacionales no dejó que la antipatía entre las facciones tradicionalistas y falangistas aún existente entre los sublevados fuese expresada gráficamente, lo cual acabó enterrado con la proclama de la unidad que representó la publicación *Flechas y Pelayos.* El 19 de abril de 1937 se había constituido la Falange Española Tradicionalista y de las JONS, lo cual dio lugar al nacimiento de *Flechas y Pelayos* el 11 de diciembre de 1938, tebeo que fusionaba *Pelayos* con *Flecha*, o sea, los confeccionados en el mismo taller de San Sebastián (pero no con la maña *Flechas*), y que transmitió el mensaje de unificación de todas las fuerzas de la España bajo el mando de Franco.

El número 1 de Chicos, revista abiertamente propagandista en su arranque.

Esta publicación marcó el afianzamiento de la buena salud del frente Nacional junto con *Chicos,* nacida el 23 de febrero de 1938, sin ideología política definida, con capital, de nuevo, de Juan Baygual y con la ejemplar dirección de Consuelo Gil Roësset. Baygual fue quien propuso a Gil hacer desde San Sebastián una publicación «apartada del espíritu oficialista» según De Mateo (2002: 17), y para ello eligió a Consuelo, *enfant terrible* que escribía desde niña (su primera novela, a los 11 años), que había colaborado desde 1936 en el semanario humorístico destinado a los combatientes *La Ametralladora*, y luego en *Pelayos.*

De gran calidad formal, incluso desde sus comienzos, dado que la composición e impresión se realizaba en los talleres Offset Nerecán (donde también se confeccionaron, desde 1925, *Pinocho, Pelayos, Flecha*), la revista *Chicos*, con ocho páginas, impresa con fondos cremosos, marrones y virajes a azules –y color, a partir del núm. 43, de diciembre de 1938-, alcanzó una categoría sin igual entre los tebeos españoles. *Chicos* marcaría el comienzo de otra edad dorada de la historieta (sobre todo desde que en 1942 la Gil comprase la revista y atenuase todo carácter doctrinario), donde sobresalieron las viñetas de Blasco, Freixas, Canellas Casals... a los que luego se incorporaron Aróztegi, Ojeda, Serra Massana o Valentín Castanys.

No todo fueron, sin embargo, parabienes. Según se vislumbraba el final de la guerra, algunos editores e impresores tuvieron que adaptarse a las penosas circunstancias del momento. Se puede afirmar rotundamente que desde 1937 disminuyó la diversidad de publicaciones de ideología nacional, y que los periódicos de la retaguardia republicana sufrieron muy graves restricciones de papel, hasta el punto de ser impresos sus mensajes e imágenes en papel de estraza, o de diversos colores y tamaños... En Barcelona, los tebeos republicanos sufrieron de impresión tosca y reducción de tamaño (*Camaradas* y *La revista de Tim Tyler* constituyen ejemplos de estas restricciones; también *Porvenir* y el tebeo bilbaíno *El Pionero* disminuyeron sus dimensiones). En la España franquista, la edición siguió centralizada en San Sebastián, con la única excepción de una edición sevillana, *Colección de Aventuras Hércules* (Ramón Vives editor, 1938), de la cual nadie ha consultado jamás un ejemplar, siendo la referencia existente una extraída de un registro de publicaciones.

En suma, la industria de las viñetas se ralentizó, la cadencia de las publicaciones menguó o se detuvo –*TBO* suspendió la salida a quioscos con el *Almanaque 1937*; *Pocholo*,con su *Almanaque 1938*-, y el papel, como toda España, se volvió gris...

El humor del bando republicano

Portada de *La Ametralladora.*

Entre los humoristas denominados "del 27" que se mantuvieron fieles a la república descollaron Antoniorrobles y Bon; otros se alinearon bajo el régimen de Franco: Tono, K-Hito, Jardiel Poncela, Mihura, Neville... Recuérdese que casi todas las publicaciones de humor de la II República desaparecieron antes del estallido de la guerra: *Buen Humor* había muerto en 1928, *Macaco* publicó su último número en 1930, en 1931 expiró *El perro, el ratón y el gato,* que dirigía Antoniorrobles, y *Gutiérrez* cesó su trayectoria en 1934. Desatado el conflicto, pasaron a colaborar con la prensa republicana Robledano (en *Claridad*), Aníbal Tejada (en *ABC* de Madrid), Sawa (en *Heraldo de Madrid*), Bardasano y Del Arco (eminentemente autores de ilustración editorial, en *Ahora*), Guasp, Alarcón, Martínez de León y Fernando "Menda" Perdiguero, en varios medios. En *Ahora,* dondetambién ilustraron Martínez de León y K-Hito entre 1931 y 1936, se mantuvo una sección de humor gráfico a toda página, "Cock-tail", nutrida por media docena de humoristas..., pero a partir de agosto de 1936 dejó de publicarse allí humor gráfico.

Hacia el otro bando fueron Tono, militante de las filas del falangismo, y Mihura, que pasó de la zona roja a la nacional (Pelta, 2002: 48), autores ambos que fundaron en San Sebastián *La Ametralladora* en enero de 1937, junto a Castanys, que firmaba como "As", Massana, Pellicer y Herreros. Este semanario vinculado a los nacionales prosiguió la numeración de la publicación salmantina *La Trinchera* desde el núm. 4, que era un semanario humorístico creado por la Delegación Nacional de Prensa y Propaganda bajo la dirección de

Rogelio Pérez Olivares. *La Ametralladora* llegó a superar los 100.000 ejemplares de difusión y allí su director, Mihura, se ocultó bajo el seudónimo "Lilo" por temor a represalias republicanas contra su familia en Madrid, medida ingenua por cuanto el alias no podía enmascarar su inconfundible estilo. Con *La Ametralladora*se intentó hacer un *Gutiérrez* con elevada carga antirrepublicana, casi en la línea de militancia de *Gracia y Justicia,* pero sin llegar a igualar los niveles de sátira sangrienta que contra los líderes de la República, Azaña, Macià y Prieto, habían hecho los escritores y dibujantes Orbegozo, Soravilla, Galindo, Demetrio o Morán en la revista madrileña. Tono, por ejemplo, se condujo por lo común de modo claro y amable, en concordancia con su estilo minimalista, sin asperezas por lo común.

Goñi concentra en esta imagen aparecida en el ejemplar del 5 de marzo de 1937 de L'Esquella de la Torratxa los objetivos del humor propagandístico: líderes nacionales obtusos; tropas integradas por sublevados feos, italianos, alemanes y moros; y la clase eclesiástica animalizada.

A dos aguas destacó el renacer con cierto brío de la publicación barcelonesa *L'Esquella de la Torratxa,* de marcado talante satírico contra los nacionales pero que no sólo miró hacia el adversario pues llegó a ironizar sobre los CNT-FAI. Allí colaboraron Alloza, Apeles Mestres, Martí Bas "Kalders", Subirats "Subi", Goñi, Tísner, o Clusells "Nyerra". Según varios expertos, de todos los humoristas republicanos del período de la guerra civil quizá el más destacado fuera Bagaria en *La Vanguardia*, luego Robledano, Martínez de León, Guasp, Puyol, Saw, Gallo, Del Arco, López Ruiz... Antoniorrobles destacó además como poeta y crítico, y como articulista que llegó a acusar a los dibujantes coetáneos de inmovilismo, sobre todo desde las páginas de *Crónica.* Viajó a tierras rusas en 1933 (al igual que hizo Martínez de León, en 1935), y por eso, y por su militancia en general, tuvo que exiliarse en México.

Según Díaz-Plaja (1980: 5) «en número y en posibilidades, los caricaturistas republicanos son muchos más que los nacionales», una evidencia matemática que no salió a la luz hasta tiempo después de muerto Franco, como demuestra el escaso número de rotativos citados en el pasado por historiadores como Abella o Bozal: *Nuevo Ejército,* con las historietas de Castillo Canedo "Aventuras de Restituto, soldado más tonto que bruto", o *La Voz de la Trinchera,* con las historietas de Babiano "Un mañico de pistón en el frente de Aragón" e "Historietas de Babiano" (Martín, 1978: 207). Aun teniendo presente que la producción de autores como Ton y Castanys fue ingente, refrenda la seguridad de Díaz-Plaja el elevado número de títulos de la prensa republicana depositados en el Archivo salmantino que contienen viñetas. Y el presente repaso supone tan sólo una cala de la presencia de viñetas en la prensa republicana de la guerra civil (he aquí un fascinante trabajo de investigación); empero, sí fueron consultadas todas las publicaciones dirigidas a la infancia, las revistas humorísticas y los tebeos catalogados en Salamanca.

De la prensa republicana uno de los títulos más destacables fue *Altavoz del Frente*, un logotipo que encabezó varios formatos: el de programa de radio, el periódico y la revista. El primer *Altavoz del Frente* nació el 14 de octubre de 1936 y anunciaba sin remilgos su mensaje antifascista con contundentes portadas de Puyol. Las imágenes del periódico eran ante todo fotografías, pero también se preocupó de las viñetas en el artículo anónimo aparecido en su número 1, que daba noticia de una exposición de dibujos de la guerra desde donde su autor arengaba a «equipos de dibujantes a recoger plásticamente los actos bélicos de nuestra milicias (...) Los artistas, los escritores, los profesores, todos los trabajadores del pensamiento, deben hacer una labor de guerra.» El llamamiento a la lucha de todos los sectores de la cultura estaba hecho, y téngase en cuenta que, para los republicanos, pertenecían también a esa esfera los ilustradores, humoristas e historietistas.

Se sumaron a aquella proclama muchos autores, de lo cual da fe la relación de cabeceras periodísticas que sigue, una parte de la abundante prensa republicana ilustrada del Archivo: *El Leninista,* "butlletí del PSUC", editado en catalán, alcanzó el número 4 al menos (de 14-I-1937) y contuvo humor gráfico de carácter «anti-feixista». Desde Valencia, y hasta septiembre de 1937, estuvo presente *Vanguardia*, diario del Comisariado General de Guerra al servicio del Ejército del Pueblo, segundo más importante de todos los publicados por el bando republicano (en junio de 1937 tiraba 100.000 ejemplares y más de un millón en dos números extras); en él dibujaron asiduamente Bardasano y Huguet. *El Obrero de la Tierra* (Madrid, 1937), estuvo muy ilustrado por Bardasano y Arribas.En *Avanzada,* "Semanario

Comunista del Comité Provincial de Albacete", hubo viñetas desde 1937. *Unidad,* "órgano de la 48 brigada", de al menos una decena de números en 1937, también publicó humor gráfico. *¡Al Frente!,* "Diario de las Juventudes Socialistas", llevó viñetas desde 1937, de Peinador. En *La Correspondencia de Valencia* fue habitual Carlos Gómez "Bluff" desde enero de 1938, apareciendo en todos los números. *El Noticiero Universal,* "Diario de la noche", publicaba en 1938 viñetas de Blas, habitualmente en la primera plana. El madrileño "Boletín interior de la 38 brigada" *Por qué luchamos* alcanzó más de 25 números hasta 1938. En sus páginas hallamos historietas de Argilés y Torres, de factura muy pobre pero efectivas en su mensaje sobre la triste servidumbre de los moros integrantes de algunas compañía de los ejércitos regulares de Franco: a ellos se les ridiculiza y a Franco se le caricaturiza con cierta gracia y aspecto de esnob. Su tira llevaba por título "Historia de un desleal que lo pasará muy mal" y estuvo presente en la segunda mitad de la trayectoria de la publicación.

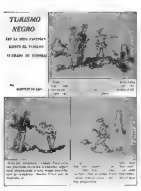
La Correspondencia de Valencia.

Otros rotativos no llevaron apenas viñetas: ni *La Verdad*, periódico del Órgano de la Federación Provincial Socialista de Badajoz, de 1938, ni *Guerrillero,* ni *Extremadura Roja*, ni *Solidaridad*... Pero sí *La Voz,* "Diario independiente de la noche", que fue un periódico fundado por Nicolás Urgoiti en 1920, siempre muy ilustrado con fotografías, viñetas y tiras humorísticas. Llegado el año 1936, el diario fue cambiando paulatinamente su costumbre de reproducir viñetas de la prensa extranjera (procedentes de *Humoristicke Listy,* de Praga, o de las publicaciones londinenses *The Humorist* o *Everybody's,* entre otras), para incentivar los mensajes contra los conservadores. Lo hizo con ayuda de los dibujos de Ferrer, Echea (habitual con su columna "La gracia de los demás") y también tiras de la serie "Oselito, Miliciano" firmadas por el sevillano Martínez de León.

Abundaban también los dibujos y caricaturas en las páginas de *Frente Sur*, "Periódico de altavoz del frente Sur", editado por el Comité Provincial de Jaén del Partido Comunista de España entre 1937 y 1939, donde destacaron las colaboraciones de Alberto y, de nuevo, de Martínez de León. Andrés Martínez de León se llevó consigo a la prensa madrileña de ideología comunista (*La Voz*), y luego a la prensa republicana de trinchera, a su personaje nacido en 1920 Oselito. Ni el personaje, ni su autor son necesariamente afectos a la causa republicana, o anarquistas o marxistas. Aunque se sabe que el pintor sevillano se sumó a la celebración popular cuando fue promulgada la II República, él prefería definirse como "reportero gráfico" sin ideología concreta, y de hecho paseó su firma por diarios de diferente adscripción ideológica, como *El Noticiero Sevillano, El Sol, Blanco y Negro, El Heraldo, El Correo de Andalucía, El Liberal, La Unión,* los enfrentados *ABC* (de Sevilla y de Madrid), *Ahora*... En 1926 mantuvo amistad con políticos sevillanos de reconocidas convicciones republicanas, y desde 1930 fomentó cierta amistad con el andalucista Blas Infante, pero hasta el estallido de la guerra no estuvo afiliado a partido político alguno. Incluso cuando viajó a la URSS en 1935, como enviado especial de *La Voz,* lo hizo más como embajador de la Fiesta Nacional frente a Stalin que como observador de consignas comunistas. Su libro en pro de Socorro Rojo Internacional surgido de aquel periplo "promocional del toreo", *Oselito en Rusia* (1936, Pueyo SL), es antes un libro de viajes que una publicación de humor gráfico; es más, Martínez de León canta alabanzas de los soviéticos en sus páginas, pero también denuncia la hambruna, la sordidez y la represión bajo Stalin.

Durante la guerra fraticida española, De León se implicó más. Colaboró con la prensa republicana del frente, desde Madrid primero, con chistes en *La Voz,* luego en Jaén, con textos y viñetas en *Frente Sur,* posiblemente en Extremadura más tarde... La carga ideológica de sus tiras es mínima, sin emitir consignas y basando el humor en la simpleza de su personaje Oselito, aquí identificado como miliciano pero sin uniforme. Por ejemplo, en una de sus tiras Oselito cambiala firma de "Las derechas" por la firma "El Pueblo" en una pintada hecha por los sublevados en un muro, la cual reza: «CONTRA LA REVOLUCIÓN Y SUS CÓMPLICES». En otra tira para *La Voz,* Oselito anima a un amigo de raza calé a ir «¡Ar frente!» jugando antes con la neutralidad del gitano que con el deseo de desdeñar a los militares fascistas: el gitano opta por ir a luchar exclusivamente cuando sabe en qué bando milita la Guardia Civil... En otra tira ironiza con un médico amigo si le convendría desear "Salud", como saludo, a los camaradas en la lucha, porque la salud ocasionaría la ruina a un médico...

Superior: Caricatura de Francisco Franco dibujada por Martínez de León en 1936 para el portafolio *12 dibujos.* Inferior: Tira de Martínez de León para *Frente Rojo* a la que se alude en el texto, con Franco sacando partido económico de la atrocidad (el rotulado es de la edición de Díaz-Plaja).



Todo ello lo dibuja Martínez de León antes del recrudecimiento de los combates, y antes también de que los mecanismos de propaganda se afilasen, a partir de 1937. La iracundia propagandística republicana fue creciendo a medida que avanzaba una guerra que no acababa y las consignas y los mensajes inflaron sus contenidos ofensivos. El dibujante sevillano colaboró a partir de entonces con una de las versiones impresas de *Altavoz del Frente,* destinó dibujos para hojas volanderas, ilustró el portafolio impreso con motivo del II Congreso Internacional de Intelectuales Antifascistas *12 Dibujos* (Ediciones Solidadaridad, Madrid) e ilustró libros como *Héroes del Sur,* de Pedro Garfias (Nuestro Pueblo, Madrid / Barcelona, 1938). En los dos últimos casos caricaturizaba el autor grotescamente a Franco en sendas ilustraciones: en la primera, con zancos, habiendo puesto España en venta y saludando a una montaña de calaveras con el ademán nazi; en *Héroes del Sur* Franco aparece representado como títere de un guiñol accionado por Mussolini y Hitler. Del mismo modo se condujo el creador de Oselito en las historietas publicadas en *Frente Rojo,* en una de las cuales (3-IX-1938) dibujó un paisaje funesto a consecuencia de los bombardeos por el que deambula un Franco atildado que, oficiando como una suerte de cicerone de una pareja de europeos, fomenta el turismo por una España asolada. Concluye la historieta con Franco contando alegremente las divisas obtenidas y diciendo: «Con esto compro más aviones, mato más niños, vienen más turistas... ¡Ah! ¿Y dicen que soy pequeñito?...»

Historietas y tebeos republicanos.

Similares mensajes de denuncia aparecen en las publicaciones republicanas compilatorias de tiras y de historietas, en los semanarios humorísticos que también contuvieron historietas y en los tebeos propiamente dichos.

Portada de uno de los cuadernos recopilatorios de las divertidas y persuasivas aventuras del Soldado Canuto, obra de T. Porto recopilada en 1937.

El *Semanario de guerra Hierro* publicó entre septiembre de 1936 y mayo de 1937 un conjunto de historietas y caricaturas elaboradas por Ramón Peinador. *Hierro* no era un tebeo, pero en 1937, el sello madrileño "Diana (U.G.T.)" editó el *Álbum de Peinador Hierro* para recoger una colección de historietas y caricaturas del autor que ocuparon 44 páginas, al precio de peseta y media, con el formato de un cuaderno apaisado de 15 por 20 cm. De sus contenidos son dignas de destacar las aucas agrupadas bajo el nombre "La vida, puerca y traidora, del fascio, en sencilla historia", donde se ridiculizaba a los seguidores de Franco. Primeramente se procede allí al escarnio mediante pocas viñetas, pero luego Peinador utiliza historietas de mayor extensión, de hasta 6 viñetas, numeradas y con texto al pie, y resueltas con línea más segura. Ese mismo esquema, pero con espíritu más festivo, fue el que utiliza Peinador para narrarnos las aventuras en viñetas de "Heliodoro", motorista soldado que frecuenta el Bar Rojo, donde se emborracha para jolgorio de la tropa lectora. *Hierro* recopiló una decena de historietas de Heliodoro. La publicación, abierta y libre, incluyó en la última página un quién es quién de *Hierro,* donde mencionaba a Álvaro Menéndez, J. Vela Zanetti y a Peinador, quien se caricaturizaba a sí mismo.

También compilatorios fueron los dos tebeos de 48 páginas titulados *Hay que evitar ser tan bruto como el soldado Canuto* "(peripecias y desdichas de un mal soldado)". Estas publicaciones contenían historietas que fueron primeramente destinadas al periódico *La Voz del Combatiente*, el rotativo fundamental de los republicanos, que sobrevivió hasta el 26 de marzo de 1939. La tiras cómicas publicadas allí fueron recopiladas en 1937 bajo el amparo del Comisariado General de Guerra / Comisión de Propaganda y también con el sello Diana (U.G.T.). Su dibujante, el recientemente fallecido Tomás Porto, usó las peripecias del personaje Canuto para repartir consejos entre los republicanos destacados en el frente mediante historietas generalmente de una página, con textos al pie redactados en verso. *Soldado Canuto* es un tebeo dirigido a los adultos (concretamente, a los combatientes) por elaborar una ironía simple pero aguda sobre las conductas poco aconsejables entre la milicia. El carácter "adulto" del tebeo no residía en su profundidad, en contenidos truculentos o en el lenguaje usado, consistía, precisamente en que el mal soldado Canuto daba "ejemplo", con su compendio de defectos, al resto de los

milicianos sobre las relaciones sexuales. Así ocurre con la serie de historietas "Mucho cuidado con Venus", que en tres entregas –en las que Canuto desfilaba entre picores– instruía jocosamente a los soldados sobre las enfermedades venéreas y lo pernicioso que resultaba no vigilar la higiene (si bien en ningún momento aconsejaba Porto no visitar a las "mujeres de la vida").

De entre los semanarios de humor republicanos propiamente dichos que secuestró el Movimiento hallamos *¡PUM!,* "Portavoz del humorismo republicano". Fue impreso en Madrid, en la Tipografía López, en 1935 y al menos alcanzó cuatro números, de 12 páginas cada uno, impresos en bitono, a 20 céntimos el ejemplar. Desde la dirección Mayor, 6, de Madrid, se sacaba adelante esta publicación que combinaba textos (de Zas, Rigu, El Rabino Manuel, Logurre) e imágenes y chistes gráficos de Guri, Franck, Amaró, Paz, Eduardo, casi todos pobres de estilo y línea, destacando sobre todos ellos Bluff.

Superior: Portada del semanario satírico *¡PUM!*, de 1935, una de las publicaciones de la República que fue secuestrada por Franco hasta hace recientes fechas. Inferior: Historieta anónima publicada en la cuarta página de cubiertas del semanario satírico *No Veas* (1937).

De 1937 datan los semanarios humorísticos *Criticón* y *No veas*, el primero editado en Barcelona y el segundo en Madrid. *No veas* fue fundado por Bardasano, quien reunió a su alrededor al grupo de caricaturistas y dibujantes integrado por: Kate, Karota, Peinador, Echea, Alfaraz, Cañabate, Ufano, Leo, Barbiano y Kim. Desde sus páginas se arremetió contra Franco, Queipo de Llano y otros dirigentes "facciosos" durante al menos 19 números. El número 1 de la publicación data de 22 de mayo de 1937, cuenta con 16 páginas editadas en bitono, por 20 céntimos, y muestra imágenes de Peinador, Karota, Kate, Aníbal Tejada, algunos chistes tomados de prestado de los periódicos *Mundo Obrero* y *El Mercantil Valenciano*,y en cuarta de cubiertas alojaba la serie de las "Aventuras de Jabato, para pasar un buen rato". En el número 2 ya parecía estar consolidada la línea a seguir: de sarcasmo simpático y con leve cuidado en el grafismo, como lo demostraban aquí con el texto firmado por Recuero: "El generalife Franko ha profesado en un convento de Clarisas", o en las viñetas de Cantos, Fojo, Herranz, Babiano y las aventuras de Jabato.

Entre las revistas dirigidas a la infancia clasificadas por el Tribunal de la Masonería y otros censores delegados de Franco hallamos en el Archivo: *El amigo, Aladino* (anteriores a la guerra) y *Mirbal*.

El amigo fue una hoja infantil que data de 1933 (el número 4 es de junio de ese año). No sobrepasaba las 4 páginas y cumplía objetivos moralizantes, y acaso didácticos, trufando sus contenidos con chistes gráficos escritos por Gramado – Cabranes (así consta) y dibujados por B. Rodríguez.

Aladino, "Semanario infantil socialista" fue una publicación de 8 páginas de extensión, por 10 céntimos, con historietas de resolución simple y sin firmar, como las que aparecen en el número 1: "El cura de pan y miel" o "La moto... sola". También encontramos entre sus páginas una historieta protagonizada por Sancho IV el Bravo, en bitono, con viñetas sin bocadillos y el texto al pié. No lleva fecha esta publicación, y los encargados de catalogación del Archivo presumen que vio la luz entre 1936 y 1937.

El semanario infantil ilustrado Aladino (circa 1936-1937), publicó pocas historietas y de calidad mediocre.

Mirbal, "Noticiero infantil", de abril de 1937, fue una publicación más ambiciosa por cuanto era editada en color y en dos idiomas, el castellano y el catalán, y porque parecía codiciar un público selecto y de economía desahogada: Ibèria lo distribuyó previa suscripción de 3 pesetas por semestre –6 anuales; 8 si era solicitado desde el extranjero-. Subtitulado "el nen de cara a la lluita antifeixista", este producto de cuidado y equilibrado diseñoreproducía dibujos remitidos por los niños y también publicaba historietas, "Historietas mudes", sin firma, mezcladas las carentes de contenido ideológico con los relatos ilustrados que animaban a la lucha armada. Los textos venían ilustrados por el jienense Goñi, cuyo delicioso estilo

contrastaba con la crudeza de lo descrito. Por ejemplo, en "Un relato del Frente" (*Mirbal* número 1) se describe un fusilamiento que presencia un niño, el cual demuestra alegría tras ser testigo de las bajas de los facciosos: «Enrique quedó satisfecho».

El proselitismo también late en sus contenidos relativos a la cultura china (en alusión a su esencia comunista) y en la referencia que se hace al Club Mirbal, donde los niños y niñas de entre 6 y 16 años podrían agruparse y mantener «trato social, hasta hoy inexistente» (aunque ya hubo antes colectividades mixtas de escolares). El dibujo no estaba previsto entre las actividades de aquel Club, pero sí la ayudantía a los que luchaban: «Como finalidad circunstancial, los niños y niñas del Club Mirbal ayudarán a las tareas de organización de Ayuda Infantil de Retaguardia, de apoyo a los niños víctimas del fascismo.»

Portada de la revista Mirbal (1937), de exquisita edición bilingüe y páginas, desplegadas, de la revista Mirbal (1937), en las que se observa el cuidado por el diseño.

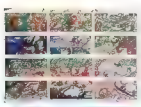
Mas, no fue *Mirbal* la publicación más tendenciosa de las producidas por los republicanos, los tebeos más interesantes y los editados con verdadero afán propagandista fueron *Pionero Rojo, Porvenir* y el tebeo bilbaíno *El Pionero*.

Portada de *Pionero Rojo*.

De *Pionero Rojo,* "Semanario de los niños obreros y campesinos"ya ha sido comentado que tuvo corta vida de 7 números durante 1937 y que fue el título republicano catalán con mayor carga ideológica por llevar a cabo una intensa campaña de propagación de los valores heroicos de los trabajadores entre los niños catalanes. Así es: revista literaria, con mucho texto, ilustrada y de historietas, ofrecía 8 páginas por número, en las cuales glosaba los ideales políticos y avivaba la lucha contra los sublevados. Todo ello se ilustraba mediante imágenes de Vicens (historietas con textos al pié), Niv (tiras en varios números), y Batllé (una tira en el número 6). Los mensajes más claros, acaso, eran los contenidos en las historietas de portada, de autor anónimo, y las tiras de Niv, protagonizadas por patos y ánades con interés por adoctrinar a sus lectores sobre los beneficios del trabajo y el desprecio que todo buen muchacho debe hacer de la riqueza.

Porvenir fue editado por F.R.E.R., desde Barcelona, con mimo y bastantes medios, existiendo dos ediciones, con el título *Pervenir* la catalana. La publicación en lengua castellana, que es la

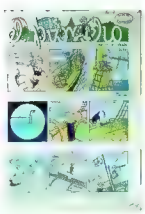
***Porvernir*, portadas de los números 1 (1937) y 10 (1938) y contracubierta del cuarto número.**



que se halla depositada en el Archivo, disponía de ocho páginas, todas ellas en color e impresas sobre papel de gran gramaje y en un formato apaisado de dimensiones respetables: 22 x 32 cm. Al menos aparecieron 11 números, con historietas que seguían el modelo de viñeta con texto en su base, de géneros variados, destacando el humor blanco y los planteamientos gráficos elegantes (aunque sosos) que alcanzan la exquisitez en la obra de Molné, dibujante interesado en los habitantes de los estanques. Pujol (que no Puyol) aparece en los primeros números, en el tercero se incorpora Mari Batlle, en el quinto número firman P. Carreter y J. Dalmau. E. Vicente y el delicioso Enrich D'Oc dibujan en el sexto número, Mecachis se suma al séptimo, y al número 8 de *Porvernir* se incorporan Alfredo, Busquet y Paco Carretero. Llegado 1938, *Porvenir* dejó traslucir la depauperada idiosincrasia republicana en Cataluña porque el número 9 se editó en un papel más tosco y disminuyeron sus dimensiones en aproximadamente un centímetro de alto y otro de ancho. Con todo, y antes de su último estertor, ganó enteros con la incorporación de dos grandes de la historieta española entre los números 10 y 13: A. Moreno y Jesús Blasco, quien dibuja las hermosas historietas "Pupita" e "Ingenio".

El Pionero es posiblemente el más importante de los tebeos con mensaje político hallados entre los editados por los republicanos durante la guerra civil. Al menos existieron diez números, distribuidos desde 1937 por el Órgano de la Federación de Pioneros de Euzkadi bajo la denominación de "periódico para los niños". Consistían sus ejemplares en cuadernos de 8 páginas, con un tamaño de 33 x 24,5 cm., con las cubiertas en color, de excelente presencia y con logotipos diseñados por Ugarte, que fue también el dibujante principal del tebeo. Ugarte, de línea colorida, aunque no extraordinaria, salía airoso del empeño de dibujar una aventura cómica, pero difícilmente hubiera obtenido resultados similares de haberse atrevido a representar aventuras "realistas". Lo más llamativo de su producción para *El Pionero* resulta ser el usufructo que hace del personaje de Elzie Chrisler Segar mundialmente famoso: Popeye.

Nos sorprende hallar a Popeye encaramado a las letras del logotipo de la publicación, compartiendo protagonismo con el niño "mascota" del tebeo (de nombre Pionero). Pero más sorprende comprobar que este marino americano resulta ser aquí de otra nacionalidad y con otros intereses, más afines al marxismo, tal y como reza en la primera viñeta del número 1: «Pionero y Popeye, mejicanos, antifascistas de los de verdad, deciden ayudar al Gobierno de la república.» Tras preguntarse Popeye qué es un "gudari" y comentarle el gallardo Pionero que lo mejor es comprobarlo sobre el terreno, ambos se hacen a la mar con el Tiburón, barco del devorador de espinacas, y ponen rumbo a Euskadi para «luchar por la libertad». Sus aventuras no fallan en la primera página de ninguno de los ejemplares de *El Pionero,* todas en color, correctamente impresas, hasta llegar al número 10, donde la misma Rosario se suma a participar en la lucha por las libertades del pueblo oprimido.



Historieta para la cubierta del número 1 del tebeo vasco *El Pionero* (1937), con los personajes Pionero y Popeye luchando juntos por la libertad. Bajo estas líneas: Ilustración para la cubierta del número 3.

Según se creía hasta la fecha, y como recoge Martín: «Importa destacar que en [*Flechas y Pelayos*] se publicaron los pocos cómics norteamericanos que en los años de la guerra se dieron en los tebeos de la España franquista, como: «Popeye» y «Wong-Lo» (2000: 91). Si bien las historietas de Ugarte son por completo inventadas para *El Pionero* y no traducción de las de Segar, Popeye apareció en España en este tebeo vasco, dos años antes que en el número 7 de *Flechas y Pelayos,* el 22 de enero de 1939. Cabría presumir que Pérez de Urbel decidió incluir las aventuras del héroe marinero en la revista del Movimiento como respuesta a su edición anterior. Es hipótesis por demostrar y que se eleva sobre la base de que en su día sorprendió a los analistas de la publicación franquista el rechazo de su ideólogo a las viñetas foráneas, por querer una revista «libre de feos exotismos» (Martín, 1978: 219).

No es el único caso de personajes "tomados prestados" para el tebeo bilbaíno: también cupo allí un remedo de la creación de Hergé, Tintin, nacido apenas una década antes y que se había manifestado en 1929 abiertamente en contra de la cultura bolchevique. Un dibujante

anónimo relata en *El Pionero* las aventuras de otro joven republicano en lucha cotra los nazis, en historietas que ocupan la cuarta de cubiertas, también en color. El joven y rubio protagonista, llamado Pedrochu, muestra un tupé muy similar al del dueño de Milú y va vestido a la misma usanza que en su aventura en Chicago (*Tintín en América,* 1931). Prosigue sus aventuras el personaje en siguientes números adoptando otros atavíos, como boina vasca o camisas y pantalones más apropiados para la lucha.

Al hilo de las fuentes de "inspiración" de los autores de *El Pionero*, cabe comentar que en el número 7 se publica la historieta "Don Pancho Polilla", que no es otra cosa que la obra de George McManus *Bringing up Father*, "redibujada" por completo para la ocasión por manos anónimas. Y similar método se observa en el número 8, donde la historieta "Kiki el electricista" recuerda poderosamente a la creación de 1930 *Quick et Flupke*, también de Hergé. La copia de otros estilos y personajes parece una tónica en el tebeo vasco (también apareció una historieta imitando el estilo de Benejam).

Es presumible que los editores irrespetuosos de *El Pionero* actuaron así so pretexto de la urgencia, de la necesidad de editar un producto rápidamente, con la facilidad que permite la copia, y para emitir sus lemas propagandísticos, que los hubo. Hallamos, en efecto, y además de las comentadas, historietas de corte histórico que enaltecían ciertas gestas adaptadas de narraciones de B. Pérez Galdós: "Episodios nacionales. Juan Martín el Empecinado" fue llevado a viñetas en el número 6, por ejemplo; otro para el siete. Todas esas adaptaciones fueron dibujadas por J. del Río con un estilo realista (cercano al que luego desarrollaría Ambrós), y con cierto interés por elaborar un discurso en viñetas más ágil, porque no obstante llevaban generosos textos al pié también incluyó el autor algunos bocadillos.

El contenido ideológico de *El Pionero* quedaba reforzado con la sección de cartas de los lectores, a donde remitían los niños dibujos, caricaturas y retratos, algunos de los cuales venían subtitulados por los propios niños (o por el redactor) con leyendas como: "Trotsky traidor". Esto confirma que los hijos de los republicanos no hacían sino repetir las consignas que les eran transmitidas por sus mayores e ideólogos, o bien que estos lemas eran depositadas ahí por los editores de la publicación para que causasen su efecto propagandístico.

Para terminar, resulta interesante detenerse en la historieta protagonizada por Pedrochu que aparece publicada en la cuarta de cubiertas del número 9 de *El Pionero.* El jovenzuelo vasco parte en una de sus misiones contra los fascistas; es capturado y llevado ante el general «Que tipo de Asno» (divertida alusión a Queipo de Llano), quien ordena que le administren cincuenta palos, que le obliguen a ingerir aceite de ricino, que se le torturen con una gumia (una daga mora levemente encorvada), y que se le cuelgue bocabajo para abrirle como a un cerdo. Pese a la salvajada que se describe, las viñetas retratan el episodio con cierta solemnidad y limpieza: los torturadores no parecen ensañarse y los militares del bando franquista son en todo momentos pulcros y marciales. Acaso la razón para tan poca impiedad gráfica hacia el enemigo sublevado resida en la resolución de la historieta: Pedrochu se despierta en la última viñeta de una pesadilla, en una estampa claramente alusiva a las últimas viñetas que Windsor McCay dibujaba en su obra onírica *Little Nemo in Slumberland*. De nuevo, *El Pionero*, usaba viñetas ajenas.

Sería por poco tiempo: el Servicio de Propaganda creado en Bilbao y que respaldaba la publicación adolecía de menos fuerza que los existentes en otros puntos de España y, tras la caída de Bilbao el 14 de junio de 1937, este servicio hubo de trasladarse a Barcelona y suspender sus publicaciones.

No hemos hallado más tebeos de esta índole, y ninguno de los consultados plantea avances destacables en el ámbito de la historieta española, con la salvedad de *El Pionero*, que plantea la lógica duda de si lo allí publicado fue creación original de sus dibujantes.

> Durante el resto del año 1937, los editores republicanos no hicieron sino sufrir flaquezas y restricciones, a lo cual se sumó una desorientación y descoordinación de esfuerzos producto de las divisiones internas que existían entre ellos. Finalmente, desde abril de 1938, el territorio republicano se dividió en dos y todo fue a peor para los militares y también para los

Historieta publicada en la revista Altavoz del Frente: "El cuartel en la montaña", a la cual se alude en el texto (1937).

editores de libros, prensa, humor e historietas. Desde Moscú se intentó avivar el espíritu de los más jóvenes ciudadanos de izquierdas ofreciéndoles publicaciones del Comité Central que llegaban sin traducir, como es el caso de las revistas mensuales infantiles *El Pionero* (otra más con este título, en ruso, pero diferente a las mencionadas, y apenas sin ilustraciones)y *Hoguera* (o *Koctëp*); tristes divertimentos para un niño adoctrinado en el marxismo pero sin conocimientos del cirílico.

Con fecha de 29 de septiembre de 1938 apareció la "Revista para el pueblo en armas" *Altavoz del Frente,* al elevado precio de 1,50 pesetas, con textos como "A través de la URSS. El País donde los cuentos se convierten en realidad" y con la historieta de deliciosa factura "El cuartel en la montaña", desde donde se tratan de revivificar los logros del pasado y el heroísmo de los luchadores del pueblo, para lo que se remonta su autor a los tiempos de Fernando VII y destaca la resistencia de Madrid al adversario. Esta segunda etapa impresa de *Altavoz del Frente* supuso el canto de cisne de las publicaciones propagandísticas republicanas, aunque todavía hubo tímidos intentos en otros rotativos, ya con escaso poder de convocatoria.

Entre ambas publicaciones homónimas, *Altavoz del Frente* periódico y *Altavoz del Frente* revista, medió una guerra. Una guerra de sangre, de lágrimas y de imágenes distorsionadas.

Fascistas deformados

Sobre las historietas aparecidas durante la guerra civil se ha insistido en que «el periodo no representa en sí ningún avance desde el punto de vista de la expresividad del lenguaje visual, y el interés de los estudiosos por el periodo se centra sobre todo en el análisis de lo bélico y lo propagandístico en las revistas infantiles y en la prensa adulta» (Alary, 2002: 38). Es innegable.

Precisamente es ese aspecto, el del alejamiento (el de la evasión) efectuado para lograr un "acercamiento" a la cruda realidad, lo que hace de las viñetas de este período un singular objeto de estudio y de aprecio, sobre todo de las dirigidas a los niños. Tanto un bando como el otro manipularon sus mensajes dibujados, en principio con similar énfasis por expresar una inminente derrota del enemigo. En efecto, también los poco conocidos tebeos republicanos generaron «historietas en las que se presentan unos héroes bufos vestidos de milicianos, portando profusión de siglas partidistas y donde los antihéroes son «fascistas» que siempre pierden.» (Martín, 2000: 82).

Ilustración aparecida en un ejemplar de 1937 del periódico ilerdense Vanguardia. El lema bajo la imagen es: «¡El fascismo no triunfará!»

Lo más digno de destacar del conjunto de publicaciones sería, pues, determinar las diferencias que caracterizan las viñetas de un bando con respecto a las del otro. Las republicanas, por más que en un principio estuvieron en manos de comités obreros (en Cataluña) no centraron sus esfuerzos en una manipulación directa y con fines propagandísticos del espíritu de los niños a quienes iban dirigidas. Hay que aclarar en este punto que hubo una división de actitudes entre organismos oficiales / políticos, asociaciones de intelectuales y colectivos de artistas y talleres republicanos. Por ejemplo, entre los talleres de propaganda adscritos a organizaciones intelectuales afines a grupos políticos como el Partido Comunista destacó *Altavoz del Frente*, pero los colectivos de dibujantes como el Sindicat de Dibuxants Professionals, al que se hallaban adscritos algunos dibujantes de carteles, historietas y humoristas (Alloza, Bofarull, Alumà, Bartolí, Martí Bas, Goñi, Fontserè...), al parecer deseaban únicamente desarrollar sus habilidades y conocimientos en el ámbito de la propaganda artística. Así, desde *Altavoz del Frente*, Puyol y Mateos fusionaron recursos surrealistas y expresionistas para lanzar feroces sátiras, mientras que José Bardasano, que fue el cartelista más prolífico de la guerra civil, adoptó una estética más amable, que algunos han calificado «cercana al cómic de aventuras de los años treinta» (Gamonal, 2002: 83).

Esa misma contención en las proclamas republicanas se observa en los tebeos del comienzo de la guerra. No se atisba rimbombancia en el suplemento *Floreal* de *TBO.* En *Pocholo* no se le oculta al niño la situación bélica, pero la única prédica militar que se hace es la de indicar a los lectores que algunos dibujantes de la publicación se han animado a luchar en el frente. Otras revistas dirigidas a la infancia, como *Yo,* tampoco tratan el tema en profundidad durante el primer año de guerra. Las fantasías de Piti Bartolozzi en la madrileña *Crónica* incluso se evaden de la angustiosa realidad que viven los niños. Todo ello siempre según Martín (1978).

Viñeta típica de Companys, donde los milicianos republicanos aparecen con aspecto patibulario y manchados de sangre. Publicada en *Domingo,* el 1 de abril de 1938.

Una posible explicación para lo anterior la encontramos en que la prensa republicana durante la guerra no fue destinada exclusivamente al sostén de la moral de los combatientes. Si en algo coinciden los modernos historiadores es que también sirvió para alfabetizar al pueblo. El bando republicano llevó a cabo una gran obra de extensión cultural (de innegable papel propagandístico, bien es cierto), que se realizó desde los comités de Cultura Popular, los "Clubs de Educación", los Rincones de Cultura o las Brigadas Volantes contra el analfabetismo, las cuales llegaron a impartir clases a más de 300.000 personas (Pizarroso Quintero, 2002: 21). Los republicanos consideraron eje fundamental en sus mecanismos propagandísticos la defensa y la difusión de la cultura, con el fin de identificar Cultura con República, lo cual lograron. Por el contrario, los nacionales no siguieron esa estrategia, anteponiendo en la escala de importancia lo militar y lo religioso frente a lo popular y lo cultural, y resaltando entre sus salvaguardias de la fe las acusaciones dirigidas a los "rojos" por la salvaje destrucción artística iconoclasta que hicieron. Desprovistas de interés por la difusión de aspectos culturales y únicamente abocadas a un fin propagandístico, los creadores de imágenes del bando nacional se obstinaron por hacer representaciones del adversario siguiendo parámetros de distorsión y deformación. En buena lógica: El retrato deformado del contrario ha sido una constante en la caricatura política, sobre todo desde las guerras napoleónicas del siglo XVIII. El artista satírico se condujo siempre exagerando los rasgos físicos diferenciadores del político en particular o del militar en general. Y es verdad que tanto sublevados como republicanos, en cumplimiento de esa tradición, identificaron gráficamente a sus contrarios como humanos grotescos, como seres bestiales, y finalmente con animales, eminentemente con reptiles, ungulados o simios monstruosos. Pero la tilde era distinta en virtud de la ideología. Para los republicanos, la imagen animalizada del faccioso era reflejo de su moral: el asno era el torpe, el cerdo era el orgulloso y acaparador, el reptil era el taimado. Pero para los fascismos los enemigos no sólo eran deformados por razones morales, también lo eran físicamente en seguimiento de la estela filosófica segregacionista que impregna las ideologías totalitaristas.

A la vista de las viñetas que conocemos, los nacionales comenzaron representando a los republicanos en caótica formación, faltos de marcialidad, desaseados, desarrapados, malencarados y desprovistos de refinamiento. Según evolucionaba la guerra, pero prontamente, en los dibujos los rojos se ven como salvajes salpicados de sangre, armados hasta los dientes –sobre todo con puñales, arma asociada a la baja ralea en la gramática icónica de las viñetas-, y con aspecto de piratas. Quizá el mejor ejemplo de esta representación lo supongan las viñetas de Companys en *Domingo* y otros periódicos, y la historieta del excepcional Serra Massana para *Diario Vasco,* donde fueron seriadas las aventuras de "Monchito" desde febrero de 1937. Allí, los pulcros y sanos nacionales son amenazados por hordas de rojos de simiesco aspecto y bestiales propósitos, que a la postre acaban ridiculizados.

Como muy bien ha señalado Díaz-Plaja (1980: 5) «si el dibujo es nacional, el «rojo» es el enano esforzándose, convulsa e inútilmente, en derribar el cuerpo gigante de un falangista, requeté o soldado que mantiene la serena expresión de quien se sabe en posesión de la verdad única.» Mientras el republicano era un humano aberrante en las representaciones nacionales, el semblante del sublevado era respetado en su marcialidad en los dibujos republicanos por lo general. Díaz-Plaja lo demuestra comparando imágenes aparecidas en las publicaciones nacionales: *La Ametralladora, Domingo, Vértice, Diario de Burgos, Fotos* y *Diario Vasco* (de San Sebastián), *El Norte de Castilla* (de Valladolid) y *ABC* (de Sevilla), con las republicanas de: *ABC, Ahora, Claridad, Heraldo de Madrid, C.N.T.* (todas de Madrid) y *La*

Vanguardia, Frente Rojo, Hora de España, Solidaridad Obrera, L'Esquella de la Torratxa (todas de Barcelona). Sorprende que este libro de Díaz-Plaja haya sido obviado por los estudiosos de nuestras viñetas, quienes han acudido hasta hoy a estudios menos completos, aparecidos bajo el franquismo, en cuyos registros figuraban entonces: de 1936, *Pelayos, Flechas*; de 1937, *Camaradas, Estel, Font, Pervenir, Pionero Rojo, ¡Vía Avant!*, la madrileña *Muchachas*;y los de 1938 *Chicos, Colección de Aventuras Hércules* y *Flechas y Pelayos* (Fuentes, 1971: 75). Los títulos republicanos reconocidos por el Ministerio de Información y Turismo entonces eran precisamente los menos difusores de consignas izquierdistas.

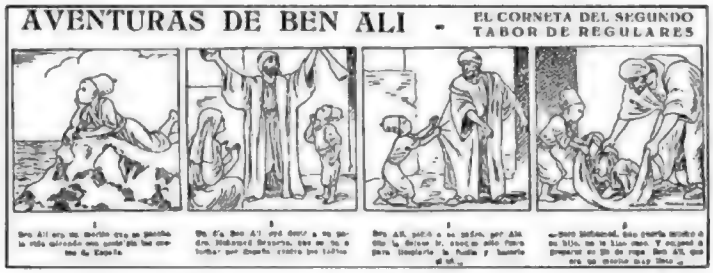
Primera entrega de las aventuras de Monchito en Diario Vasco. El rotulado es de la edición de Díaz-Plaja.

Desde la perspectiva republicana, las representaciones furibundas de sus antagonistas fueron en principio escasas. Era habitual encontrar asociados a los republicanos con el alcohol en las viñetas firmadas por humoristas nacionales, pero esta misma asociación establecía el republicano cuando dibujaba al nacional, si bien incrementaba el número de botellas en torno al ridiculizado. No obstante, el militar sublevado suele aparecer aseado en estos dibujos, disciplinado, a veces atildado, a lo sumo afeminado o travestido, idea ésta surgida –eso se cree- de la peculiar voz atiplada y mirada ensoñadora del general Franco, y también por los rumores que corrían sobre su escaso interés por el sexo femenino.

Franco fue ridiculizado por los republicanos desde todos sus frentes. Naturalmente, en las publicaciones nacionales se exigió la nula presencia de imágenes del general sublevado en otra representación que no fuera de magnificación de su efigie de "caudillo" (acaso por la dificultad de resaltar sus escasos rasgos varoniles y heroicos). Mas, los republicanos no dudaron en dibujarlo bajito, panzudo, con la mirada estólida y, sobre todo, afeminado: Tejada llegó a representarlo como mujer pretendida por dos celosos aliados (uno marroquí, otro italiano) en las páginas de la edición madrileña de *ABC*; Bagaria lo dibujó como una vedette emplumada en *La Vanguardia*. Su imagen como títere de otros gobiernos, de Hitler, de Mussolini, fue también moneda de cambio común entre caricaturistas e historietistas; Alloza usó de esta imagen en *La Vanguardia*y en *L'Esquella de la Torratxa* con cierta frecuencia, y recuérdense las láminas de Martínez de León.

Por más que se les dibuje como títeres, o como rastreros militares al servicio de las clases adineradas y nobles de Europa, los republicanos no identifican gráficamente por lo común a los altos cargos del ejército de Franco o a él mismo con animales. Quizá haya que hacer una excepción con Queipo de Llano, siempre dibujado con aspecto sanguinario, entregado a una botella o al baile flamenco, y a veces representado como un pollino o como una monstruosidad. A cambio, los nacionales no se quedaron cortos en la representación animalizada de Azaña y sus verrugas (como un plantígrado lo dibujó Pito en 1937 para *Domingo*), de la obesidad de Indalecio Prieto, o en las aproximaciones a la pretendida usura de Negrín.

El humor republicano se declaró más inteligente y cargó sus tintas sobre aspectos antes circunscritos a entidades grupales, o a la idiosincrasia y a la actualidad, que contra las personas. Es el caso, por ejemplo, de la imagen que pretendieron transmitir a sus lectores de los integrantes de otras razas en las filas "regulares". Los moros aliados con los nacionales constituyeron para las izquierdas una situación anormal y paradójica que rápidamente utilizaron como arma dialéctica, por cuanto no representaban precisamente la pureza de raza que pregonaban los fascistas, ni tampoco su naturaleza atañía a una soñada *unidad nacional*. Los dibujantes republicanos hicieron mofa de ello sin llegar a la ridiculización xenófoba, cargando las tintas sobre todo en la mezcla étnica a la que tendrían que avenirse las mujeres de los nacionales ante la posibilidad matrimonial con tanto "moro suelto en España". El sevillano Martínez de León también se hizo eco de esta "extranjerización" del país cuando su personaje Oselito sufrió una pesadilla en *Frente Rojo* (23-IX-1938) en la que era tenido por forastero en una tierra poblada por «Salchicha» (alemanes), «Macarroni» (italianos) y marroquíes. Los nacionales procuraron explicar la presencia de los marroquíes como la de creyentes en lucha contra los ateos republicanos. Lo cual al parecer quiso poner de manifiesto Serra Massana con la tira aparecida en 1937 en *Diario Vasco* "Las aventuras de Ben Alí", un morito con deseos de ayudar a su padre en la lucha contra los judíos en España, que contrasta con el talante aventurero de "El hijo del caid", historieta de corte similar que el mismo autor publicó en *TBO* en 1926.



Primera tira de "Las aventuras de Ben Alí", que arranca desde el 29 de mayo de 1937 de las páginas del *Diario Vasco*.

Los humoristas republicanos arremetieron agresivamente contra la Iglesia, eso sí, en cumplimiento de las teorías marxistas según las cuales se les acusaba de apoderarse de los tesoros del país (una actitud que ha seguido siendo argumento para muchos chistes gráficos hasta el día de hoy, por otra parte). Durante la guerra civil ejemplificó este odio Robledano en una viñeta en la que obispos obesos con impía expresión portan sacos con "millones" mientras entonan el número "Los ratas" de la zarzuela *La Gran Vía.*Otras veces los religiosos aparecen en las viñetas republicanas alegrándose del asesinado de los marxistas, o aconsejándolo, como una vía para ganarse rápidamente el cielo. Por añadidura, esos obispos llevan la nariz colorada, síntoma inequívoco de su afición al morapio, al igual que hacían los humoristas gráficos republicanos con los dirigentes militares, habitualmente apostados cerca del vino.

No debe sorprender que en la lectura del tebeo bilbaíno *El Pionero* no hallemos alusiones negativas hacia la Iglesia, porque como bien recuerda Pizarroso Quintero, tanto Cataluña como el País Vasco fueron regiones que durante la guerra civil actuaron con autonomía en el terreno de la propaganda, y en el caso del gobierno vasco destacó la libertad de que gozaba allí la iglesia católica frente al anticlericalismo imperante en el resto de la España republicana.

En otro orden de cosas, y con interés por abordar otro tipo de análisis, cabe resaltar cómo la caricatura republicana aludió a menudo a la pretensión de los nacionales de dividir al enemigo. Desde muchas viñetas se denunció la intención de los fieles a Franco de terminar con las libertades catalanas, de querer "españolizar" una comunidad histórica, precisamente con ayuda de moros, alemanes e italianos. Goñi representó esta idea con mucha gracia en una viñeta aparecida en *L'Esquella de la Torratxa* en marzo de 1937, en la que moros, teutones, italianos y sublevados aparecen representados con rasgos caricaturescos, realmente feos en el último caso (los dibujantes de la zona nacional dirigieron su sátira contra Rusia, Francia e Inglaterra, por ese orden).

Chiste de Mullor aparecido en *Domingo,* con fecha 17 de junio de 1937, en el que el dibujante nacional muestra a los milicianos republicanos sucios, mal uniformados y desatentos.

Finalmente, y como ya se ha apuntado, son los humoristas republicanos los únicos que ejercitan una autocrítica sobre sus disensiones internas. Así procedió Alloza en *L'Esquella de la Torratxa* en mayo 1937, en una viñeta donde deja claro que la facción moderada republicana catalana se opone a los intereses de la extrema izquierda, representada por trotsquistas y anarquistas (con deseos de colectivizar la industria pero no con ánimo de hacer un reparto justo de beneficios). La catadura de los revolucionarios aquí podría ser tenida fácilmente por un dibujo elaborado desde el bando nacional. Asimismo, Gallo representaba a la URSS como cínica cómplice de Mussolini y Hitler al repartir con ellos zonas de influencia en su viñeta para un ejemplar del periódico *CNT* de octubre de 1936... Si bien las dudas de la prensa anarquista sobre Rusia cesaron cuando el gobierno de Valencia prohibió aludir malévolamente a la URSS.

Las menciones de la URSS que hicieron los nacionales fueron de condición más maniquea: En *La Ametralladora,* As (firma de Castanys), en marzo de 1938 representaba como secuestradores de aspecto patibulario a los marxistas que habían "acogido" a uno de los muchos niños exportados a la URSS... Nada peor que usar a los niños como coartada propagandística.

Conclusiones

El 26 de enero de 1939 fueron vencidos los republicanos en Barcelona. En abril, cayó Madrid. En San Sebastián, al poco, comenzó tímidamente a reflotar la maquinaria productora de tebeos con la publicación de los *Cuadernos Editorial Española,* soportes para aventuras de carácter autoconclusivo realizadas por Canellas Casals, al guión, y por el dibujante italiano Cozzi, al dibujo.

Franco había conquistado España y muchos autores que dibujaron viñetas tuvieron que plegarse a las directrices generales del nuevo Régimen a partir de ese momento: a la falta de libertad, a la purga, a la represalia y, si no eligieron el camino del exilio, en algunos casos a la prisión o al paredón. Los dibujantes que simpatizaron con el Movimiento, como Sáenz de Tejada, Teodoro Delgado, Serra Massana, Castanys, Llimona, Aróztegui, Parra o Alcalde, prosiguieron con su trabajo con mayores o menos penurias. Algunos poco afectos a Franco lograron sobrevivir cobijados: Hernández Palacios ocultó las pruebas de su militancia republicana; Penagos, que pintó mujeres desnudas, guardó cautela y pasó desapercibido; Blasco, Opisso y Emilio Freixas se refugiaron bajo las alas de Consuelo Gil. Otros fueron "depurados" en el sentido que se les impidió en lo posible ejercer su profesión (caso de Ambrós), algunos acabaron en la cárcel (Escobar, Martínez de León, Puyol, Porto), o en campos de concentración para refugiados (Blasco, Grau). Algunos emigraron: Bartolozzi, Cabrero Arnal, Federico Ribas, Renau, Bardasano, Bosch. Otros fueron fusilados, como Bluff, según dicen por causa de sus caricaturas publicadas en *La Libertad*; y de otros, como Alloza o Ugarte, nada volvimos a saber...

«AMAOS LOS UNOS A LOS OTROS», por *Bluff*

—Quién ha dicho esa estupidez? ¡Que le saco los hígados!

(De *La Libertad.*)

La propaganda republicana fue más eficaz en sus comienzos, sobre todo desde la radio y la diversificada prensa de trincheras; menos con los tebeos, de impresión y difusión desmejorada con respecto a los del bando sublevado. A la larga, y frente a la abundancia y el respaldo intelectual entre los hombres de izquierdas, sería más eficaz la propaganda franquista por haber conseguido crear una contundente simbología propia, y otra atribuida al enemigo, a través de la prensa y de las publicaciones dirigidas a la infancia. Según establece Gamonal, «la guerra propagandística fue ganada de una manera abrumadora por la República (...) el bando franquista no disponía ni de los medios, ni de la infraestructura, ni, sobre todo, del soporte intelectual suficiente para hacer frente, con un mínimo de garantías, a la propaganda del Gobierno republicano y de las organizaciones políticas que eran su sostén (...) la organización de la propaganda del Nuevo estado fue tan tardía y débil que hasta bien entrado el año 1937, ya establecido el Gobierno nacionalista en Burgos, no se articuló una auténtica oficina propagandística» (Gamonal, 2002: 78). Incluso la emisión de mensajes mediante carteles la iniciaron los nacionales de forma decidida sólo después de la conquista de Cataluña y posterior ocupación de los talleres de artes gráficas barceloneses.

Por consiguiente, no es hasta entrado el año 1937 que las viñetas republicanas se vuelven más agresivas, pero para entonces va más aventajada la posición de las tropas nacionales y las publicaciones comienzan a escasear, no dando lugar a que surjan nuevos semanarios satíricos, o de historietas o tebeos de ideología izquierdista.

Se concluye de las viñetas observadas que durante la guerra civil, aquellos tres eternos años de retroceso, se jugó a la retórica demagógica en toda la prensa dirigida a los más jóvenes. Tanto las publicaciones nacionales como las republicanas fueron honestas con respecto a su propia ideología, a riesgo de pecar de panfletarias en sus intentos de hacer humor y entretenimiento, aunque se observa mayor respeto hacia la inteligencia y la representación del enemigo como un ser humano por parte de los republicanos. A la vista de estas viñetas, se refuerza la idea del casi nulo esfuerzo por parte de los dibujantes e historietistas republicanos por avanzar en el lenguaje de la narrativa gráfica (incluso llegando al plagio). Y se constata el hecho de que, a diferencia del dibujante fiel a Franco, el humorista republicano supo ironizar sobre su propia condición (he ahí a Heliodoro o al Soldado Canuto), lo cual es, en esencia, la definición del humor: saber reírse de uno mismo.

A la postre, de poco sirvió tanto aleccionamiento y arenga dibujados. Como consecuencia de la guerra resultó una España baldía, rota y ahogada en lágrimas y desesperanza. La industria de los tebeos, malherida por las restricciones, tardaría en levantar cabeza para ofrecer a unos niños maltrechos en el alma unas mínimas dosis de entretenimiento, entreverado de consignas pero al menos alimento para sus espíritus empobrecidos por una guerra que prosiguió disimulada en el silencio durante casi cuarenta años.

Bibliografía:

Alary, V. (éd) (2002): "La historieta española 1870-1939: breve reseña", en *Historietas, Comics y Tebeos españoles,* Presses Universitaires du Mirail, Toulouse

De Mateo, A. (2002): "Chicos, chicos, chicos", en *Chicos. Semanario infantil, 1938-1956. El arte en viñetas,* Ediciones Sins entido, Madrid

Díaz-Plaja, F. (1980): *La caricatura en la Guerra Civil,* Presa Periódica: Tiempo de Historia, 73, Madrid

Fernández Larrondo, P. (1977): "Análisis de 'Flechas y Pelayos'", en *Bang!,* 13, Antonio Martín editor, Barcelona

Fuentes, J.L. (1971): "Breve panorama del tebeo en España", en *Estudios de información,* 19-20, Secretaría General Técnica del Ministerio de Información y Turismo, Madrid

Gamonal Torres, A. (2002): "Arte y propaganda en la Guerra Civil española", en *Propaganda en guerra,* Consorcio Salamanca 2002, Salamanca

Lara, A. (1996): "Tebeos: Los primeros 100 años. 1896-1974", en *Tebeos: Los primeros 100 años,* Biblioteca Nacional / Anaya, Madrid

López Ruiz, J.M. (1995): *La vida alegre. Historia de las revistas humorísticas, festivas y satíricas publicadas en la villa y corte de Madrid,* Compañía Literaria, Madrid

Lorente Aragón, J.C. (2000): *Los tebeos que leía Franco en la Guerra Civil (1936-1939),* IMPHET, Madrid

Luis Martín, F. (2002): *La FETE en la Guerra Civil española,* Ariel, Barcelona,

Martín, A. (1978): *Historia del comic español: 1875-1939,* Gustavo Gili: Comunicación Visual, Barcelona

___ **(2000):** *Apuntes para una Historia de los Tebeos,* Glénat: Viñetas, 1, Barcelona

Pelta, R. (2002): "El humor es una pluma de perdiz que se pone en el sombrero", en VV.AA., *Los humoristas del 27,* Ediciones Sins entido, Madrid.

Pizarroso Quintero, A. (2002): "La propaganda, arma de guerra en España (1936-1939)", en *Propaganda en guerra,* Consorcio Salamanca 2002, Salamanca

Porcel, P. (2002): *Clásicos en Jauja. La historia del tebeo valenciano,* De Ponent: Papers Grisos, Barcelona

Vázquez de Parga, S. (1980): *Los comics del franquismo,* Planeta: Textos, 59, Barcelona

MARTÍNEZ DE LEÓN. HUMOR GRÁFICO EN LA GUERRA CIVIL Y BAJO EL FRANQUISMO

MANUEL BARRERO

Edición:

CINCUENTA AÑOS DE HUMOR GRAFICO EN ESPAÑA (2007, UCM) 0, 1-XII-2008
TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 2, 1-XII-2008

Palabras clave / Keywords:

Guerra civil española, **Comunismo**, **Fascismo**, **Prensa de trinchera**, **Francisco Franco**, **Oselito**, **Franquismo**, **Martínez de León**, **Franquismo**/ Spanish Civil War, Comunism, Fascism, Trench Press, Francisco Franco, Oselito, Franquismo, Martínez de León, Franco regime

MARTÍNEZ DE LEÓN. HUMOR GRÁFICO EN LA GUERRA CIVIL Y BAJO EL FRANQUISMO

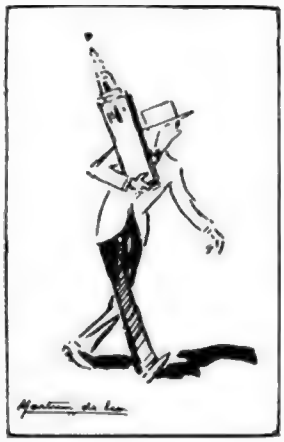
La prensa satírica en Sevilla, que no fue precisamente abundante durante el siglo XIX (sobre todo después del sexenio revolucionario), fue menguando gradualmente en los medios locales andaluces desde finales del siglo XIX hasta consumido el primer cuarto del siglo XX en Sevilla. Apenas hubo atisbos de humorismo durante la dictadura de Primo de Rivera y durante la II República aparecieron media docena de publicaciones humorísticas que se esfumaron con el estallido de la cuarta guerra civil española. Fue en aquel ambiente de paulatina disminución de la presencia del humorismo dibujado cuando nació y se desarrolló el arte cómico y narrativo de uno de los más prolíficos e importantes autores de historieta y humor gráfico andaluces: Andrés Martínez de León.

VIDA Y OBRA DE MARTÍNEZ DE LEÓN

Nacido en la localidad sevillana de Coria del Río, el 5 de abril de 1895, Martínez de León se trasladó al barrio de Triana en 1896. Se matriculó en 1909 en la Escuela de Artes y Oficios al tiempo que trabajaba con el gremio ceramistas de Triana durante los años 1910. En 1913 expuso algunos apuntes del natural en la llamada Casa Gil, efectuando allí su primera exposición. En 1915 publicó Martínez de León su primera ilustración, en la revista *Sevilla y sus fiestas de primavera,* donde repetiría al año siguiente. A partir de entonces y hasta 1930, desarrolló gran actividad ilustradora y pictórica en exposiciones primaverales sevillanas. Su primera exposición en Madrid data de 1918, a raíz de la cual fue reclamado como dibujante para la revista *La Esfera,* donde publicó hasta el año 1922. En 1919, también, destinó ilustraciones a la revista sevillana de sesgo ultraísta *Grecia.*

Según crecía el aprecio por su obra pictórica e ilustrada de temas eminentemente taurinos, Martínez de León fue adquiriendo fama también como humorista gráfico, sobre todo gracias a la creación del personaje Oselito. Se inició en el dibujo de actualidad y de costumbres para la prensa en *El Noticiero Sevillano,* entonces dirigido por Juan Carretero y Luca de Tena. Al dibujante le atraía poco hacer humor satírico, como el que aparecía en los semanarios humorísticos coetáneos sevillanos *Don Cecilio* o *El Guante Blanco,* de orientación conservadora. Le interesaba más dibujar retazos de la realidad local, corridas en La Monumental, toros y caballerías en el campo. Así, su labor en *El Noticiero Sevillano* consistió en ilustrar con este tipo de imágenes los textos del periodista López Cansino. Sus primeras obras como humorista gráfico las desarrollaría en este diario a partir de 1920.

El personaje Oselito surgió de la admiración que el dibujante profesaba al popular torero de Gelves conocido como Joselito 'El Gallo', fallecido en 1920 y a quien quiso rendir homenaje. En 1954, cuando el redactor de una reseña promocional del *Pregón Literario y pregón editorial de Aguilar S.A. de ediciones,* le entrevistó para el número de julio de aquel año, declaró:



«En *Oselito* he querido representar el genio popular de Andalucía, y, concretamente, el sevillano. Este tipo lo repetía casi sin proponérmelo en mis primeras historietas; y antes que yo tuviera plena conciencia de su presencia la tuvo el público, quien lo bautizó con el nombre de *Oselito,* por su parecido con el torero Joselito el Gallo» (*op. cit.* pág. 2)

Amón describía así al personaje apodado Oselito: «Sombrero cordobés tocado de ala, chaqueta clara, pantalón oscuro, pajarita al cuello, charol en la calza, mano izquierda en el bolsillo y mano diestra (¡y tanto!) en la denuncia...» (1987: 9) Así pues, se trata de una obra satírica, pero antes dirigida hacia la crítica de la cotidianidad que a los políticos de su tiempo. Y además pretendía la guasa no solamente por su naturaleza trianera y su lenguaje ramplón, también por su cercanía a la cultura gitana, en la que se hallaba muy imbuido el dibujante pese a no pertenecer a la etnia.

Durante los años veinte, la presencia de Oselito fue cada vez más conspicua en Sevilla, alcanzando Martínez de León gran popularidad gracias a sus ocurrencias impresas, que irían publicándose en *El Noticiero Sevillano* durante los años veinte a la par que ilustraba libros costumbristas y elaboraba cuadros con motivos taurinos. Su fama trascendió las fronteras andaluzas y en 1922 ya había recibido encargos de *El Debate, El Sol, El Heraldo* y de la revista *Mundial* y contempló la posibilidad trasladar su estudio a Madrid. Trabajó como ilustrador a partir de entonces para *La Semana Gráfica* y *Blanco y Negro*, donde no dejó de colaborar hasta el año 1936.

Su creación más destacada dentro del ámbito del humorismo y la historieta lo desarrolló a partir de 1922 en el diario madrileño *El Sol.* A este periódico destinó historietas de cuatro, cinco o media docena de viñetas cada una y con texto al pie, ambientadas en la Sevilla típica de las ferias y de las romerías, protagonizadas por algunos tipos singulares del barrio de Triana relacionados con el flamenco o el toreo, o aderezadas con la picaresca y la gracia andaluzas que se tenían por "típicas" entre los madrileños. El aprecio por estas historietas dio lugar a la publicación de un álbum recopilatorio de 39 obras: *Historietas sevillanas* (Biblioteca Giralda, 1926).

Los tres aspectos más destacados de este libro fueron: la elevada madurez de la narrativa gráfica para su tiempo (pese a no incorporar globos de texto), el hecho de utilizar temas y protagonistas netamente andaluces y el uso que hizo del idioma empleado, una suerte trascripción fonética del lenguaje de la calle sevillano. Otro de los aspectos relevantes fue su formato a modo de libro, algo raro para las publicaciones de historieta de la época. Martínez de León fue uno de los tres primeros autores cuyas historietas obtuvieron edición en formato libro, tras los grandes Apeles Mestres y Xaudaró (dos autores capitales en la historia de los tebeos españoles). Fue el primer autor español que publicó un libro de cómics fuera de la esfera editorial catalana, más poderosa y con mayor público que la madrileña. Y fue el primer andaluz en conseguirlo.

Durante los años veinte, Martínez de León mantuvo su vínculo con la prensa sevillana. Dibujó para el diario *El Liberal* durante los períodos 1924-1927 y 1933-1936, para el periódico sevillano *La Unión* entre 1924-1929 y 1933-1936 y para el diario católico *El Correo de Andalucía,* durante los años 1926-1930 y 1933-1935. También destinó dibujos para folletos y a varias revistas, como *Sevilla automovilista* u *Oromana.* Mientras, prosiguió colaborando con el elenco de autores que dieron fama a la sección "Maestros de la historieta" en el diario madrileño *El Sol:* Apa, Robledano y otros.

En Sevilla le había granjeado fama Oselito, pero también sus dibujos de costumbres para ser estampados en abanicos, mantones femeninos y otros objetos. Por ello, cuando contaba sólo 31 años, se dispuso la placa "Paseo Martínez de León" a la calle de Coria del Río donde nació. Que sepamos, a ningún otro dibujante español se le ha dedicado una calle cumplidos tan sólo diez años de andadura profesional.

En 1927 fue elegido para acudir a Nueva York en representación de la Unión de Dibujantes Españoles, junto a autores como Xaudaró, K-Hito, Lozano Sidro, Bon, Bartolozzi, Karikato, Penagos, etcétera... Desde 1928 y hasta 1934, Martínez de León siguió dibujando afanosamente para publicaciones como *Al pie de la Giralda*, *La Nación*, *Sevilla y la Exposición Iberoamericana,* mientras su personaje Oselito medraba en popularidad. Éste apareció en una colección de relojes de pulsera y fue elegido como mascota para embellecer el fuselaje del avión bautizado con el nombre "Jesús del Gran Poder" (que intentó uno de los mayores recorridos aéreos de su tiempo en España). Oselito también dio nombre a una publicación humorística nacida en 1929.

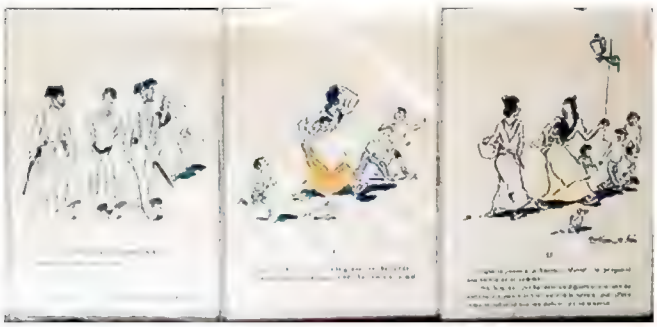
En 1929, Luca de Tena quiso contratarle como dibujante en exclusiva para el recién inaugurado *ABC* de Sevilla, a lo cual declinó (Durán Suárez: 1968). La reacción interesada de *ABC* provocó que *La Voz* aumentara el sueldo al dibujante sin haberlo éste solicitado, pero eso no impidió que destinase dibujos al *ABC* de Sevilla, pues hemos hallado colaboraciones suyas para este periódico entre este año y 1936.

En 1930 se estableció en Coria como notario el insigne Blas Infante, pionero del nacionalismo de su tierra. Fue vecino y amigo de Martínez de León y se propagó la leyenda de que éste quien diseñó el escudo que muestra a Hércules flanqueado por leones y que habría de convertirse con el tiempo en el símbolo de Andalucía. José Franco Alfaro rememoró para la revista coriana *Feria* que se había entrevistado con Martínez de León en 1976 y que él le dijo: «yo fui el primero que dibujó el escudo de Andalucía, siguiendo las instrucciones que me iba dando don Blas» (Franco, 1978: s.p.). Entra dentro de lo posible esta atribución, porque Martínez de León también fue el autor de la ilustración para la cubierta de *La Verdad sobre el complot de Tablada y el estado libre de Andalucía* (Publicaciones de la Junta Liberalista de Andalucía, Sevilla, 1931).

Tras la crisis económica general que hubo tras los fastos de la Exposición Iberoamericana celebrada en la capital andaluza, los encargos a artistas sevillanos cesaron fulminantemente y Martínez de León decidió trasladarse a Madrid, donde al menos tenía trabajo en el diario madrileño *El Sol.* El autor dejó de colaborar a partir de entonces con *El Liberal, El Correo de Andalucía* y *La Unión,* prensa sevillana en la que participaba asiduamente desde 1928, aunque su firma seguiría apareciendo allí hasta 1932.

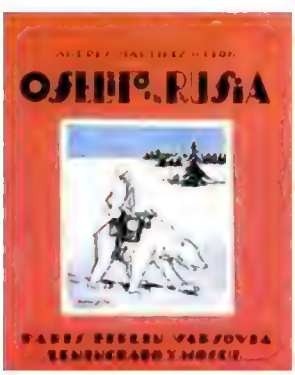
Ya asentado en la capital de España, dibujó en 1931 *Los amigos del toro o la parte sana de la afición*, que vino a ser un *Reglamento Taurino en XXX capítulos*. Éste cuerpo normativo lo elaboró su autor con tanta gracia como rigor en unos momentos en los que aún había discusiones sobre el papel a seguir por los toreros, subalternos, ganaderos y empresarios en la fiesta nacional. Se hallaba protagonizado por Oselito, quien actuaba como narrador de diferentes episodios cómicos, en páginas apaisadas de cinco o seis viñetas con texto al pie. Fue éste su segundo "libro de historietas", y último por el momento, pues dedicó más tiempo a la ilustración en adelante, sobre todo para *ABC* y *Blanco y Negro*. También por estas fechas invirtió tiempo en una película basada en su personaje Oselito, que no llegó a concluir. Abordaría otro proyecto similar en ese mismo año con el dibujante K-Hito: un cortometraje cinematográfico sobre el peculiar personaje "El toro Briján", que terminaría en manos de Salvador Bartolozzi.

En 1933, Martínez de León trasladó a Oselito a las páginas de *La Voz* y sus humoradas de temática andaluza se vieron también desde aquel año en *El Liberal*, en la revista de toros y fútbol *Dígame* y en la taurina *El Ruedo*, donde creó la sección "Los Chirivitas". Al tiempo que el autor iba incluyendo más carga social en sus historietas, Oselito triunfaba en Madrid, como recordaba López Ruiz: «[en 1934] en el Círculo de Bellas Artes de Madrid, Martínez de León, «el humorista sin hiel», colgaba sus dibujos, colgaba a Oselito, consiguiendo, quizá por primera vez, que la cola para entrar a una exposición diera casi la vuelta a toda la manzana» (1995: 332).



Entre 1933 y 1935 podrían datarse sus historietas servidas como juegos de tarjetas postales, coloreadas a mano y con texto al pie que, agrupadas en juegos de tres, cuatro o cinco, conformaban una historieta. Aquel mismo año aparecieron ilustraciones suyas en *Crónica* –generalmente protagonizadas por gitanos- y en *Estampa*, alternando sus dibujos con los de Bartolozzi, Echea y Demetrio. También se codeó por entonces con literatos coetáneos, como Jorge Guillén y García Lorca y no dejó de dibujar obras costumbristas sevillanas: recordadas fueron sus ilustraciones para la biografía de Manuel Chaves Nogales *Juan Belmonte, matador de toros; su vida y sus hazañas*. Aquella obra la dejó en manos de Bartolozzi debido a que en 1935 aceptó el coriano viajar a Moscú como enviado especial del diario *La Voz* al XVIII aniversario de la Revolución Rusa.

Las experiencias rusas no fueron publicadas por entregas sino a modo de libro, bajo el por entonces boyante sello editorial Pueyo, con el título *Oselito en Rusia*, en 1935.Éste ha sido un libro de viajes humorístico ligado al aparto propagandístico comunista, pero su importancia para nosotros radica en que: algunas de sus imágenes funcionaban como chistes gráficos independientes, que fue editado escrito en el "idioma" sevillano del que hacía gala Oselito y que en él se hacía un retrato crudo de la realidad rusa pero con predominio de la amabilidad en la mirada dirigida hacia el régimen estalinista.



En 1936 aún publicaba Martínez de León dibujos en Sevilla, en el anuario humorístico ferial *ER 77* o en el *ABC* sevillano. La guerra civil le sorprendió en Madrid, haciendo ilustración publicitaria para *Ahora*. Tras eso, no volvería a dibujar en Madrid, ciudad en la que menguaron hasta desaparecer las revistas de humor (*El Mentidero*, *No Veas* o *La Guindilla / El Straperlo* fueron las últimas hasta que, en 1941, llegara *La Codorniz*). El dibujante de Oselito decidió trasladarse a Jaén con su familia y se alistó, actuando durante la guerra como dibujante y redactor en el frente del Sur.

Algunos rotativos de esta etapa de la historia de la prensa española apenas llevaron viñetas, pero sí la mayoría de la prensa de trinchera. Como fue el caso de *La Voz,* siempre muy ilustrado con fotografías, viñetas y tiras humorísticas. Llegado el año 1936, el diario fue cambiando paulatinamente su costumbre de reproducir viñetas de la prensa extranjera para incentivar los mensajes contra los conservadores y los rebeldes. Lo hizo con ayuda de los dibujos de Ferrer, Echea y también tiras de la serie "Oselito, Miliciano" de Martínez de León.Abundaban también los dibujos y caricaturas en las páginas de *Frente Sur*, "Periódico de altavoz del frente Sur", editado por el Comité Provincial de Jaén del Partido Comunista de España entre 1937 y 1939, donde dibujaron Alberto y Martínez de León.

Si se sigue la pista de las tiras del dibujante en el periódico bisemanal *Frente Sur* de Jaén, observamos que demostró una gracia algo alejada de la crítica briosa y la arenga propagandística. Mientras el autor que firmaba Alberto hacía dibujos en los que los milicianos avanzaban con sus armas sobre las figuras que representaban a la Iglesia, el Capital y el Ejército, Oselito, por el contrario, protagonizaba tiras humorísticas ambientadas en la Andalucía del sol y la picaresca. Aún así, eran del gusto de los lectores, hasta el punto de que llegó a anunciarse una recopilación, el *Cuaderno de historietas de Oselito,* editado por *Altavoz del Frente Sur*. El

periódico jiennense dejó de editarse en 1938 y es de suponer que las restricciones de papel y la delicada situación de sus editores dieron al traste con el proyecto recopilatorio[1].

A partir de 1937, Martínez de León hizo dibujos para hojas volanderas y carteles antifascistas, ilustró el portafolio impreso con motivo del II Congreso Internacional de Intelectuales Antifascistas *12 Dibujos* (Ediciones Solidaridad, Madrid, 1937) e ilustró libros de poesía con proclamas antifascistas, como *Héroes del Sur,* de Pedro Garfias (Nuestro Pueblo, Madrid / Barcelona, 1938). Todo lo último lo produjo en Valencia, ciudad a la que fue siendo empujado por el avance de las tropas de Franco y donde coincidió con Miguel Hernández o Luis Cernuda. En el periódico valenciano *Frente Rojo* (portavoz valenciano del Comité Central del PCE)se empleó Martínez de León aún con más saña contra los nacionales, ejercitando un sentido del humor irónicamente acre, inaudito hasta entonces en su producción. Se vieron tiras suyas allí protagonizadas por Oselito, Franco, Mussolini y otros implicados en la contienda, hasta el fin de 1938.

Martínez de León regresó al Madrid ocupado tras ser tomada Valencia en 1939. Un acto temerario e ilógico debido a la repercusión que habían tenido durante el conflicto sus dibujos, particularmente por el tratamiento que hizo de la figura de Franco en *Héroes del Sur* y en *12 dibujos.* Fue detenido e ingresado en prisión a finales de 1939 y quedó en condición preventiva a la espera de juicio, peregrinando por varias cárceles. Algunos dibujantes de los medios de propaganda de izquierdas terminaron fusilados, como el malhadado Carlos Gómez "Bluff", caricaturista de *La Libertad.* No ocurrió así con Martínez de León gracias a la diligencia de su abogado, Ramón Revuelta, a la movilización de amigos y miembros de su familia, que interesaron al conocido falangista Sancho Dávila y Fernández de Celis (quien fuera organizador de Falange Española en Sevilla) para que se demorase la decisión del tribunal hasta el año 1941, cuando ya habían pasado los primeros y sangrientos meses de la instauración de la dictadura. Esto permitió que la sentencia inicial (de pena de muerte) fuera modificada por una condena de treinta años y un día de prisión, que fue emitida en 1942.

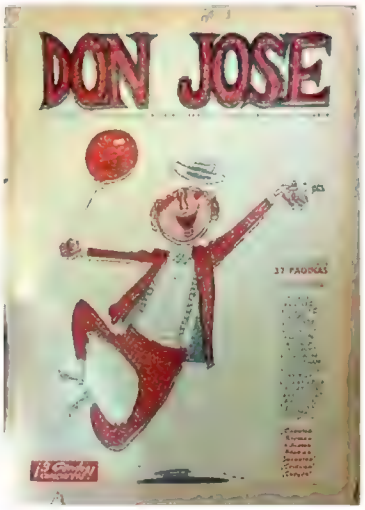
El dibujante soportó mal la cárcel habida cuenta de que su familia subsistía en Madrid apenas sin ingresos. Por fortuna, las autoridades carcelarias le permitieron proseguir su actividad como dibujante, cuyas obras eran sacadas clandestinamente de la prisión y enviadas a Sevilla. Su esposa e hijos sobrevivieron entre 1940 y 1942 con esos mínimos ingresos y con lo obtenido de convertir su casa madrileña en una hospedería (sólo hasta 1943, año en que Falange prohibió tal actividad). Algunas de aquellas obras realizadas en la cárcel demostraban pulso firme y buen humor aún en 1944. Ejemplos los hallamos en la tablilla de preso que adornó con su Oselito (expuesta en Coria del Río en 1995) y en las historietas destinadas al semanario deportivo *Trofeo.*

En 1945, con ocasión de un indulto concedido por Navidad a los condenados por delitos no de sangre, Martínez de León salió de prisión y determinó regresar a Sevilla. Durante la década siguiente desarrolló escasa actividad humorística, sólo destinó algunas tristes historietas para *Sábado gráfico* (en 1946). Reorientó su trabajo hacia la pintura, el dibujo de carteles y la ilustración de libros de costumbres. Fue precisamente durante los primeros cincuenta que la obra pictórica de Martínez de León obtuvo gran difusión por Latinoamérica, sobre todo hasta 1953, mayormente exponiendo en Argentina y México, país en el que se le consideró digno sucesor de Goya y Solana.

En 1954, *Los amigos del toro* fue reeditado bajo el sello editorial Aguilar en un formato de bolsillo (no apaisado como sí fue la primera edición) y con el subtítulo *El toreo: sus males y su remedio.*Venía firmado por Oselito y era un libro de 170 páginas, con 141 ilustraciones de Martínez de León mediante las cuales transmitía su filosofía del toreo, festiva pero no desprovista de amor por la reglamentación ordenada de la Fiesta. El libro reeditaba en sus páginas 137 a 166 la obra en historieta *Los amigos del toro o la parte sana de la afición.* También incorporó nuevas historietas al conjunto anterior y sumó nuevas viñetas a las ya existentes. El libro gozó de nueva edición en 1956, también por Aguilar. Fue otra de esas obras que pasó desapercibida, por su calidad de híbrida, para los que historiaron el humor en la España de la posguerra. Tras apoyarse en la afirmación de Evaristo Acevedo de que entre 1939 y 1969 «el humor no ha sido», Tubau no citó este libro ni otras obras de Martínez de León en su repaso al humor gráfico de la posguerra española (1973: 69).

La reedición de la normativa taurina según Oselito pudo tener algo que ver con el deseo de su autor de volver al humorismo gráfico. Desde 1953, Martínez de León asistía a las tertulias celebradas en el madrileño casino Marfil, integradas por Mingote, Tono, Gila, Robledano o Coll, entre otros, y se planteó volver a hacer humor gráfico. Optó por el vespertino *España* de Tánger, para el cual comenzó elaborando tiras humorísticas de tema deportivo. *España* de Tánger se coordinaba en Madrid y en 1955 decidió el director del periódico lanzar un suplemento humorístico, coordinado por Antonio Mingote a petición de Fernando Vela (Vilabella, 2003: 313), que fue llamado *Don José.* Allí colaboraron: Tono, Goñi, Gila, Dávila, Nacher, Escobar, Peñarroya (con el serial de historieta "Neronín", protagonizado por un tirano mostrenco), Ballesta, Sesma, Chumy Chúmez, Cesc, Spin, Juan Carlos... y muchos más, entre ellos los recién llegados Cebrián, Máximo y Madrigal. La publicación

se convertiría en una de las revistas de humor más seria e importante de los 1950, que se enfrentó a la filosofía editorial conservadora de *La Codorniz*y al "monopolio del humor español" que aquella había instaurado (Fontes y Menéndez, 2004: 518).



Don José ya contaba desde el primer número con Martínez de León entre sus colaboradores. El sevillano recuperó la estrategia que había puesto en práctica en la prensa madrileña antes del estallido de la guerra civil para crear una sección con historietas humorísticas de sabor netamente sevillano que tituló "Humor andaluz". La mantuvo casi sin interrupción hasta el núm. 67. Finalizó su participación en *Don José* con otras tres historietas, que destinó a los números 78, 83 y 89.

Para el diario *España*,de Tánger, elaboró Martínez de León también muchas tiras humorísticas de tema deportivo y taurino, incluso después de 1957, año de desaparición de *Don José*. El periódico publicó estas tiras, generalmente de tres o a lo sumo cuatro chistes, hasta 1959, y como quiera que aludía tan a menudo a temas sevillanos, finalmente *ABC* acabó reeditándolas en su edición sevillana, e incorporaría nuevas a partir de julio de 1959. El título de la sección fue "El Humor y el Deporte" para las de fútbol y "La Lidia" para las de toros, en las que llegó a utilizar al toro Briján como personaje que comentaba cuestiones de la tauromaquia.

En 1958 se le encargó al dibujante de Coria la realización de la historia del equipo de fútbol Real Betis Balompié con motivo del quincuagésimo aniversario del club. El resultado fue el librito apaisado *Real Betis Balompié. Bodas de Oro 1907-1958*,con 33 tiras humorísticas distribuidas en setenta páginas, en las que se desglosaba la historia del equipo futbolístico escrita en plan alegre por Martínez de León. Oselito aparecía como invitado desde la primera tira, espectador de excepción de las andanzas del nuevo equipo y apostillando con comentarios jocundos los hitos de su trayectoria.

Fue tras este encargo que Martínez de León dejó paulatinamente de dibujar viñetas. Solamente hemos hallado tiras cómicas suyas sobre temas deportivos, tituladas "Verano", en *España semanal* durante junio de 1966, año en que fue nombrado Hijo Predilecto de Coria del Río. Siguió pintando e ilustrando programas y libros de costumbres populares (participó en *Feria y Fiestas en Coria del Río* de 1970 a 1974). En 1976 ilustró su último libro: *Venus Andaluza*, de G. Buenestado León.

Andrés Martínez de León falleció en su domicilio de Madrid el día 25 de mayo de 1978.

ESTILO E IDEOLOGÍA EN MARTÍNEZ DE LEÓN.

El rocinan viejo

Desde sus inicios, la obra de Martínez de León se caracterizó por un trazo rápido. La toma ligera de apuntes, sustantivada por la captura del momento concreto de la faena en el campo o del gesto taurino en la plaza, confería a tus dibujos un talante característico, no necesariamente apartado de otros estilos coetáneos, ni tampoco vanguardista. Queremos decir que el estilo que Martínez de León abrazó no fue innovador, pues parece claro que –sobre todo desde 1914- siguió los pasos de los célebres ilustradores Ricardo Marín y Juan Lafita. Sí podríamos decir que se mostró vanguardista el coriano en *Grecia*, y de igual modo resultó sorprendente el dibujo de corte naturalista, pero muy trabajado, con que ejecutó *Las romerías* de Muñoz San Román, o el modelo tenebrista elegido para sus dibujos de 1929 en *La Nación*.

La mayor baza de Martínez de León para el humor gráfico y la historieta hay que buscarla en la conjugación de la simplicidad expresiva con sus innegables dotes como creador de situaciones, retratista y autor de relatos de costumbres. Su personaje Oselito fue una creación memorable, que se instaló rápidamente en el imaginario colectivo de la capital hispalense como un representante de la gracia popular sevillana, en particular, y en general del andaluz de extracción rural pero docto en la picaresca.

Tubau, cuando estableció una diferenciación de los estilos de humor gráfico español, no colocó a Martínez de León en el lugar que le correspondería, el costumbrismo, sino que lo encuadró en lo que él definió como "naturalismo" (Tubau, 1987: 111) porque imitaba la naturaleza más que representaba escenas de costumbres, y lo metía en el mismo saco que los dibujantes Picó, Nadal, Iñigo y Serra Massana. Nosotros opinamos que en sus libros y cuadros hizo siempre gala de gran expresividad y desde el primer momento se le tuvo por autor costumbrista:

> «Es un pintor costumbrista, agudo, nervioso, que glosa con sus pinceles, con vigor de acuafortista y exuberante viveza de imaginación las escenas típicas de la vida sevillana, fijando en sus cuadros la espiritualidad de sus fiestas y el bullicio pagano de sus clásicas romerías.» (Cuenca, 1923: 239)

El arte pictórico de Martínez de León respondía a similar mezcla de corrientes, sus cuadros fueron siempre adscritos a un impresionismo naturalista sobre la Andalucía honda y pura. El emocionante uso del color, el expresionismo en general, sumados al uso de temas costumbristas, confluían en el hecho fundamental de la obra de Martínez de León, tanto pintada como dibujada: el dramatismo, la angustia y la tragedia presentes en la fiesta, en el campo y en la vida. Y en sus viñetas lo que hallamos, entre su

estilo a veces deshilachado y descuidado, es un perfilado comentario de la Andalucía profunda y trágica a través de un humor tremendista.

Hay varios ejemplos de lo anterior en *Historietas sevillanas,* donde se aporta una visión panorámica de la Sevilla de su tiempo, de su urbanismo, de sus personajes más peculiares: los gitanos de la barriada de La Cava (siempre ignorantes y reprimidos por los guardias civiles), de sus mercadeos en la venta ambulante, de los sacerdotes, los graciosos de tasca, los toreros y sus séquitos, los *foot-ball*istas, los nazarenos, etcétera... La historieta "El bizco de Triana, o un viaje en automóvil", habla de tullidos y carencias en una Sevilla sin vehículos modernos; "Desde la Vega de Triana" muestra a un Oselito parado y tieso, sin trabajo, casi un mendigo adherido a la tasca. También había historietas de Currito, un tipo agitanado, de sombrero negro, pañuelo oscuro al cuello, camisa blanca, pantalón ceñido y nariz aguileña, que ocupaba su tiempo en las tabernas, muy dado a las apuestas y a las exageraciones.

—¿A que usté no es capá de gritar ahora mismito: "¡¡Vivan los reyes católicos!!"?

Es admisible considerar ésta como una obra de chanza sobre la Andalucía folclórica y popular de principios de siglo, pero debe admitirse también que trasciende más allá del humor para emitir un mensaje crítico sobre los ejercicios del caudillismo y la penurias del pueblo llano, al contrario de cómo se ha querido indicar, con cierta frivolidad, resumiendo su mensaje en el desarrollo de gracejos populistas de la Andalucía de los años veinte y treinta. En contraste con la anterior opinión, Mas se extendía en su prólogo al libro destacando la modestia del autor que mostraba sus dibujos «como si fueran fruslerías que no mereciesen la pena mirar detenidamente [cuando son] formidables dibujos donde fulgen todas las facetas del alma de Sevilla, de una Sevilla nueva, no la de sainete y panderetil, ni de cromos, ni de acuarela, sino la Sevilla de aguafuertes honda y trágica» (Mas, 1926: 3-4). Y, en efecto, trágica era la Andalucía descrita en las páginas 38 y 39 de *Historietas sevillanas*, donde unos guardias civiles increpan a un pescador por un hombre que se ahorcó ante él. El pescador declara que como el pobre hombre se había caído al agua varias veces –en diferentes intentonas de suicidio- finalmente se había colgado del árbol para secarse. En otra historieta, "NO ha pasao na", un gitano es apresado por la guardia civil y su mujer le defiende diciendo que su marido apenas si agredió a un payo: «le hiso asi con la faca...; ¡na! Pero como lo señorito son tan delicao, po ¡sa muerto!»

El humor de Martínez de León nunca dejó de ser sevillano. Su obra de 1931 *Los amigos del toro* consistió en textos e historietas representativos de escenas de la fiesta taurina, hilvanados por un relato de Oselito escrito en dialecto andaluz. Desde 1955, la sección "Humor andaluz" para *Don José* mostró una intencionalidad cómica que basculaba entre la difusión del dicho popular y la denuncia social mediante el golpe de efecto de las vivencias de campesinos y gitanos de la Sevilla rural. Algunas imágenes con las que ilustró la obra biográfica sobre Belmonte de Chaves Nogales mostraban el panorama de una Sevilla desaseada y sometida por el sol y la pobreza durante la II República. Otras obras humorísticas del autor, algunas de las publicadas en *España,* fueron versiones de chistes populares o hablillas puramente sevillanas.

Por lo declarado al periodista Manolo Lorente con motivo de su exposición en la Galería Velázquez en abril de 1958, Martínez de León creía por esta época que el humor en realidad no existía en Andalucía:

«Aquí el chiste es mucha veces provocado como una evasión de su fondo dramático, para no caer en el pesimismo [...] mi propósito al menos es reflejar la psicología del genio popular andaluz, huyendo de lo falso [por eso] "Oselito" es una creación literaria más que plástica –señala-. Es un modo de ser que muchos andaluces llevamos dentro, aunque por fuera prescindamos del sombrero ancho y de la capa.» (*El Correo de Andalucía*, 8-IV-1958).

Durante los años sesenta, y por lo que se refiere al estilo gráfico, en sus tiras deportivas publicadas en *España* y luego en *ABC,* Martínez de Leóntendió a elaborar un dibujo más geométrico. Sus chistes iban dirigidos específicamente ahora al hincha del fútbol o al conocedor de los toros, con lo cual perdían su temporalidad pero no dejaba de ser un ejercicio de costumbrismo, como así supo valorarlo Caro Baroja. El género costumbrista en el humor tuvo representantes entre los artistas de Madrid, como José Robledano y Luis Bagaria; José Arrúe lo fue de las costumbres vascas; Opisso, de las de Cataluña; Castelao representó el costumbrismo de Galicia. Martínez de León fue el notario gráfico de las costumbres andaluzas (Caro Baroja, 1994: 504).

También es importante valorar la carga ideológica de la obra de Martínez de León con el fin de comprender la orientación de su trabajo en una España, consecutivamente: monárquica, dictatorial bajo Primo de Rivera, republicana, sumida en la guerra civil, asolada por una posguerra atroz y, finalmente, democrática. Y no nos servirá de orientación su adscripción a la prensa sevillana entre 1915-1930, dado que él elegía los medios sin preocuparse de sus tendencias ideológicas. Tanto se dirigía a *ABC,* luego de derechas en Sevilla y de izquierdas en Madrid,como a *El Sol,* luego afecto a los fascismos,o a *La Voz,* luego afín al comunismo,o al católico *El Correo de Andalucía*.

Fue por 1926, lograda relevancia pública, que Martínez de León comenzó a relacionarse con intelectuales y eruditos en ciertos ambientes de Triana frecuentados por hombres de convicciones republicanas, contrarios a la Iglesia y a los intereses de los militares. También simpatizó Martínez de León por este tiempo con los postulados liberales de Martínez Barrios, quien sería dirigente del partido Unión Republicana. En este sentido resulta revelador alguno de sus dibujos de 1928, así como la imagen de corte expresionista titulada "Hampa y miseria" que hizo para promocionar la novela de José Mas, *Blasco Ibáñez y la jauría* (A. Pueyo, Madrid, 1928): mostraba a un hombre muerto sobre cuyo cadáver se proyectaba la sombra de dos guardias civiles.

La vinculación del artista coriano con el andalucismo de los primeros años treinta fue escasa también. Según avanzaba la década de los años treinta, Martínez de León reforzó sus lazos ideológicos y de amistad con Blas Infante, a continuación con el poeta Garfias y con el periodista y concejal López Macías. Y hay que sumar a la lista anterior a Rodríguez Mateo, a quien tuvo el placer de ayudar en la edición ilustrada de su poemario *Campezinos,* escrito con la zeta del reproche al caciquismo local, a la explotación y al clero, un canto a la naturaleza que no ocultó una firme declaración de intenciones de corte socialista, a las que Martínez de León se prestó gustoso, ya que se siguieron apreciando estos rasgos en su obra venidera.

Esta adscripción ideológica del artista de Coria del Río no ha sido refrendada por sus familiares y conocidos, que han coincidido en señalar que «antes de la guerra no estaba afiliado a ningún partido político, aunque se le podían apreciar rasgos de ser una persona abierta y crítica, con cierta simpatía hacia las ideas republicanas» (Ruiz Japón, Carvajal y Raya, 1991: 12). En el libro *Oselito en Rusia* describía Martínez de León sus primeras experiencias vividas con el espíritu revolucionado del campesinado sevillano y los obreros trianeros, pero lo hacía en tono de broma:

«Fué Sevilla, en su época de disturbio y disgusto la que que dió la curtura que tengo de las revolusione. Por la rendija der barcón, o agasapao entre las maseta de mi azote, fui viendo casos y cosas que, si no hisieron de mí un buen revolusionario, sí me permiten hoy pasá por un afisionao aventajao.

»[...] Ni dentro ni fuera se explicaban er fenómeno; pero er fenómeno estaba allí. "Er tó pa tó" le llamaban la gente der campo ar comunismo. ("todo para todo", quería desí.) [...] Fué una época de fiebre. Mis paisanos, puestos a hasé er cambio, dieron raya -ya que no contaban con la crú- a los mismísimos comunistas rusos. Querían er comunismo libertario. Yo, entonse, sugestionao por el ambiente, organisé "er partío comunista de isquierda a rajatabla", en donde no cabíamos más que er presidente -que era yo- y un secretario. No se admitían adhesiones. [...] La siudá fué quedando tranquila, adormilá, luego de exponerse demasiao con su Exposición y de destrosarse con sus revolusiones. Dejaron de asomarse por las azoteas sevillanas las boca de las ametralladoras, y vorvieron los claveles...» (*op. cit.*, p. 2)

Parecen refutar esta declaración de autonomía política sus relaciones con los intelectuales republicanos de la Sevilla de la época y sobre todo su actividad creativa desplegada entre 1931 y 1939. A partir de la promulgación de la II República se fue apartando de manera paulatina del diario que le había llevado a Madrid, *El Sol,* debido a la simpatía hacia los fascismos desarrollada por el periódico entre 1931 y 1932. Al mismo tiempo, se fue acercando el dibujante al *ABC* madrileño, más defensor del republicanismo que su homólogo sevillano; es más, su firma desapareció del *ABC* de Sevilla, donde le sucedería su imitador Vicente Flores.

Entre los juegos de tarjetas postales que dibujó desde 1933 hallamos historietas sobre la venida del socialismo, sobre la represión de las fuerzas del orden público o sobre la privación durante el período primorriverista. Por ejemplo, "¡Sólo para hombres!" aludía a los espectáculos de corte lejanamente erótico prohibidos por Primo de Rivera. En "El comunismo" dos hombres comentaban con cierta aflicción el fracaso de los diputados comunistas en las urnas sevillanas. "El reparto" mostraba a una pareja de campesinos charlando sobre la utopía del comunismo...

Es cierto que el libro de 1935 *Oselito en Rusia* no fue un panfleto político, pero en sus páginas Martínez de León cantaba alabanzas de los soviéticos a la par que denunciaba la hambruna y la represión bajo Stalin. Podría interpretarse de diferentes modos, mas resulta incontestable que el personaje Oselito había viajado de la prensa sevillana a la madrileña portando consigo la ideología comunista, que posteriormente declaró sin tapujos en la prensa de la trinchera republicana jiennense y valenciana. Vale que ni el personaje ni su autor habían sido hasta ese momento necesariamente afectos a la causa republicana, o anarquistas declarados, pero a partir del golpe de 1936 y pese a todo pronóstico, Martínez de León se implicó más ideológicamente.

El dibujante sevillano no emitió consignas directas en sus primeras tiras para la prensa republicana de trinchera; basó su humor en la naturalidad de su personaje Oselito, aquí identificado como miliciano pero sin uniforme. Por ejemplo, en una de sus tiras (*La Voz,* 28-VII-1936) Oselito cambiala firma de "Las derechas" por la firma "El Pueblo" en una pintada hecha por los sublevados en un muro que reza: «CONTRA LA REVOLUCIÓN Y SUS CÓMPLICES». En otra tira para *La Voz*(24-IX-1936) Oselito anima a un amigo de raza calé a ir «¡Ar frente!» jugando antes con la neutralidad del gitano que con el deseo de desdeñar a los militares fascistas: el gitano optaba por ir a luchar exclusivamente cuando supo por boca de Oselito en qué bando luchaba la guardia civil... En otra tira para el mismo vespertino (2-X-1936) ironizaba con un médico amigo sobre la conveniencia de desear "Salud" a los camaradas en la lucha, dado que la salud era la ruina para un médico.

Hasta poco antes del recrudecimiento de la guerra, en 1937, Martínez de León no usó de chistes groseros o agresivos, pero su estilo desenfadado y blanco se volvió más cáustico cuando la iracundia republicana fue creciendo a medida que avanzaba una guerra que no acababa y las consignas y los mensajes inflaron sus contenidos ofensivos. El dibujante sevillano recrudeció sus acusaciones hacia la falta de humanidad de los nacionales y la desintegración de España que pretendían, para lo cual se convirtió incluso en redactor periodístico. Eso sí, "disfrazado" con el seudónimo Oselito (así firmaba la agresiva columna publicada en *Frente Sur* de Jaén el día 20-V-1937).

Arreció su rechazo a la política de Franco y a los modos y maneras de avance de los nacionales en siguientes ilustraciones y tiras satíricas producidas en 1938: para el portafolio *12 dibujos*, para el libro *Héroes del Sur* y para el periódico valenciano *Frente Rojo,* donde se ensañó con la figura del caudillo. Entre los dos juegos de ilustraciones mencionados en primer lugar hubo concordancias, como muy bien señaló en su día Barrera López (2001: XII): "Un pueblo en pie" de *12 Dibujos* era casi idéntico a la lámina que ilustraba el poema de Garfias "Los dinamiteros"; "Frente a los asesinos", dibujo número 7 de 1937, era similar a "Comandante Vázquez del Batallón Garcés" que aparecía en *Héroes del Sur*; "El 'caudillo', la 'patria' u el 'Estado'", dibujo número 5 de *12 Dibujos* también era familiar al que ilustraba el poema de Garfias "Comandante Castillo del Batallón Villafranca". En estos dos últimos dibujos mencionados caricaturizaba Martínez de León grotescamente a Franco: en la primera imagen con zancos, habiendo puesto España en venta y saludando a una montaña de calaveras con el ademán nazi. En *Héroes del Sur* Franco aparecía representado como títere de un guiñol accionado por Mussolini y Hitler.

De modo similar se condujo el creador de Oselito en las historietas publicadas en *Frente Rojo,* en una de las cuales (3-IX-1938) dibujó un paisaje funesto a consecuencia de los bombardeos por el que deambulaba un Franco atildado que, oficiando como una suerte de cicerone de una pareja de europeos, fomentaba el turismo por la España arrasada. Concluía la historieta con el caudillo contando alegremente las divisas obtenidas y diciendo: «Con esto compro más aviones, mato más niños, vienen más turistas... ¡Ah! ¿Y dicen que soy pequeñito?...»

En otras historietas publicadas por el sevillano en *Frente Rojo* hallamos también desprecio hacia las virtudes militares de los italianos y alemanes aliados con Franco: en la tira de *Frente Rojo,* de 13-X-1938, en la que aludía a la Batalla de Guadalajara, satirizaba la figura de Mussolini. En la aparecida en *Frente Rojo* el 23-IX-1938 ridiculizaba tanto a italianos como alemanes, a los que aludía como "Macarroni" y "Salchicha", despectiva y respectivamente, e ironizaba sobre la posibilidad de volverse él extranjero en su país.

He aquí suficientes razones para condenar a Martínez de León, o al menos para señalarlo como uno de los artistas del bando republicano más irreverente. Si no fue fusilado, como "Bluff", fue por la intercesión de sus amigos y, acaso, por la poca importancia que el aparato represor franquista confería a sus viñetas y al humor gráfico en general. No sólo no fue "represaliado" Martínez de León, es que se mostró temerario a su vuelta al humorismo gráfico en *Don José*: su historieta inaugural de la sección "Humor andaluz", para el núm. 1, llevó como título "Gitanería", en alusión a un gitano que cabalga a lomos de un pollino por un paraje seco y que divisaba al fondo a una pareja de la Guardia Civil; el gitano decía:

«¿Qué sería del mundo sin sivilitos? Un paraíso. Olé. Viva er mundo. / [Segunda viñeta:] Nunca vienen solos. Como las desgracia. Y qué curioso son, malos mengues los tajelen. / [Tercera viñeta:] Ya están ahí. Míralo: ni ellos mismos se llevan bien. Cá uno vá por un láo. / [Cuarta y última viñeta:] Güenas tarde, mis tenientes. ¡Vaya con Dios la alegría de las carreteras!»

Habiendo transcurrido tan sólo una década desde su estancia en prisión, esta crítica a la Guardia Civil era una insensatez. En número sucesivos de *Don José*, Martínez de León rebajó el nivel crítico pero continuó abordando temas *censurables*: en el número 2 hallamos la historieta "El Convite", donde mostraba la general carestía y escasez de alimentos (al uso de cómo lo hicieron, en los tebeos, Benejam con *La Familia Ulises* o Escobar con su *Carpanta*). Para el número 4 entregó "El Indígena", donde volvía a retratar a la Benemérita, ahora sin acritud. En el número 7 mostró una tira vertical con el título "Remedio infalible" en la cual revelaba la existencia de tisis, una enfermedad habitual en ciudades deprimidas e insalubres como la Sevilla de aquellos años. En el núm. 13 de *Don José* publicó "Hambre atrasada", que justificaba la pereza de los trabajadores que no comían. En el número 35 apareció la historieta "El empleo", de un acarreador de libros que se ofusca contra los responsables del analfabetismo en España.

Eran esbozos de crítica social que prosiguieron en aquella revista (no así en las tiras publicadas paralelamente en el diario *España*), alternándose con otras de humor blanco, gracias de Oselito, chacotas sobre rejoneo, fútbol, fiestas y temas variados. El resto de sus obras, hasta su retiro, fueron más cordiales.

CONCLUSIONES

En los miles de viñetas que Martínez de León nos legó hallamos, aparte de un estilo de singular resolución sólo comparable (en originalidad e inventiva) a los de sus coetáneos de "la otra generación del 27": un completo ofertorio temático de momentos y rincones sevillanos, un catálogo de las gracias andaluzas, un manifiesto apego por las costumbres populares, un abrazo de las promesas comunistas, un fiero rechazo a la implantación de los fascismos y a Franco y sus correligionarios, una denuncia del hambre, las insuficiencias e injusticias de la posguerra, y una celebración de los toros y el fútbol como reductos para la evasión de un pueblo subordinado por la dictadura.

Se concluye, a la vista de la trayectoria profesional de este autor, que hubo en la Andalucía de los años 1910 y 1920 un humorismo vanguardista y rico, capaz de crear prototipos humorísticos de gran alcance mediático, como Oselito. Martínez de León es un ejemplo de autor convencido de importancia y el alcance comunicativo de su obra, que contribuyó a su inserción en

formatos –el de libro- habitualmente ajenos a lo que, todavía hoy, se considera "género", y que además distinguió su discurso humorístico por usar generalmente personajes de la cultura calé y la fonética de su lenguaje.

Su participación en la prensa de trinchera y en los libros y portafolios propagandísticos editados durante la guerra civil española nos indica una parcela de nuestra prensa escasamente investigada: el alcance de los mensajes gráficos aparecidos en esta prensa durante la guerra, su penetración entre los lectores del momento y su grado de relevancia a ojos de los censores franquistas, habida cuenta de los castigos aplicados en correspondencia a los ilustradores, humoristas e historietistas.

También se subraya la importancia que debe conferírsele al estudio del humor gráfico en la prensa andaluza en su conjunto (la del siglo XIX no ha sido suficientemente investigada tampoco) y la posterior comparación de sus grupos temáticos y cualidades iconológico satíricas con el humor gráfico publicado en Madrid, Cataluña y otras comunidades. Con ello se podría confirmar si se ajusta a las tesis de contribución al extrañamiento de la población con respecto a los valores y símbolos impuestos por la dictadura (Peñamarín, 2002: 379) o bien fueron vehículos para la mera evasión de la realidad o incluso para la perpetuación de aquellos mensajes.

BIBLIOGRAFÍA.

- AMÓN, S.: "Martínez de León, el otro costumbrismo o los otros toros", en *Andrés Martínez de León (1895-1978)*, Madrid, Asociación de la Prensa de Madrid, 1987.
- BARRERA LÓPEZ, José María: "Prólogo", en *Héroes del Sur,* Sevilla, Renacimiento, 2001
- CARO BAROJA, Julio: "La cultura popular", en JOVER, José María (dir.): *Historia de España. Menéndez Pidal,* Madrid, Espasa Calpe, 1994
- CUENCA, Francisco: *Museo de pintores y escritores andaluces contemporáneos*, La Habana, Impr. de Rambla, Bouza y Cª., 1923
- DURÁN SUÁREZ, José: "Un 'self made man' que triunfó en su tierra. El padre de 'Oselito', Andrés Martínez de León, expone en Madrid y habla sobre su infancia", en *ABC* de Sevilla, 4-II-1968
- FONTES, Ignacio y MENÉNDEZ, Manuel Ángel: *El parlamento de papel. Las revistas españolas en la transición democrática*, Madrid, Grupo Anaya / Asociación de la Prensa de Madrid, 2004
- FRANCO, Pepe: "Andrés", en *Feria y fiestas de Coria del Río 1978,* Sevilla, Ayuntamiento de Coria del Río
- GALERÍN: "De amigo a amigo. Un rato de charla con el dibujante Martínez de León", en *El Liberal,* 14-I-1922
- LÓPEZ RUIZ, J.M.: *La vida alegre. Historia de las revistas humorísticas, festivas y satíricas publicadas en la villa y corte de Madrid*, Madrid, Compañía Literaria, 1995
- MARTÍN, Antonio: *Historia del comic español: 1875-1939*, Barcelona, Gustavo Gili, 1978
- MAS, José: "Prólogo" a MARTÍNEZ DE LEÓN, Andrés: *Historietas Sevillanas*, Madrid, Biblioteca Giralda, 1926
- PEÑAMARÍN, Cristina: "El humor gráfico del franquismo y la formación de un territorio translocal de identidad democrática", *CIC*, nº 7 (2002), Madrid, pp. 335-380
- RUIZ JAPÓN, Manuel Virginio, CARVAJAL, V. y RAYA, Fernando (1991), "Perfil biográfico de Andrés Martínez de León (1895-1978)", en *Azotea, Revista de Cultura de Coria del Río*, nº 9 (1991), Sevilla
- TUBAU, Iván: *De Tono a Perich: El chiste gráfico en la prensa española de la posguerra (1939-1969)*, Madrid, Fundación Juan March / Guadarrama, 1973
- TUBAU, Iván: *El Humor gráfico en la prensa del franquismo,* Barcelona, Mitre, 1987
- VILABELLA GUARDIOLA, José Manuel: "Biografía", en VV AA: *Antonio Mingote. 50 años en ABC*, Madrid / Sevilla, ABC / Fundación *focus* ABENGOA, 2003

NOTAS:

[1]Un estudio más extenso sobre las historietas y el humor gráfico aparecidos en la prensa de trinchera y en los tebeos republicanos publicados durante la guerra civil se halla en: BARRERO, Manuel (2005): "Viñetas republicanas en la guerra civil española", en BARRERO, Manuel (ed.): *Tebeosfera*, Bilbao, Astiberri, pp. 33-60

JOAQUIM MUNTAÑOLA. FABRICANTE DE SONRISAS

JAUME CAPDEVILA

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 2, 12-II-2009

Resumen / Abstract:

Notas: Este trabajo de investigación sobre la vida y obra de Muntañola fue desarrollado por J. Capdevila para el catálogo de la exposición retrospectiva "L´art de viure, l´art de riure" en 2006. Se ha traducido al castellano y revisado para su edición actual en Tebeosfera.
Palabras clave / Keywords:

Patufet, **TBO**, **Muntañola**, **La Vanguerdia**, **Mundo Deportivo**/ Patufet, TBO, Muntañola, La Vanguerdia, Mundo Deportivo

JOAQUIM MUNTAÑOLA, FABRICANTE DE SONRISAS.

MUNTAÑOLA. HITOS BIOGRÁFICOS

Joaquim Muntañola i Puig nace en Barcelona el 9 de abril de 1914, es el segundo de los tres hijos de Josep Muntañola Piera y Neus Puig Caminals, y sobrino del editor y también dibujante Antoni Muntañola, "Amyc". Se aficiona pronto a leer y a dibujar, y cuando alcanza la edad de 14 años, una osteomielitis le mantiene postrado en la cama durante casi doce meses, tiempo que aprovecha para dibujar y escribir.

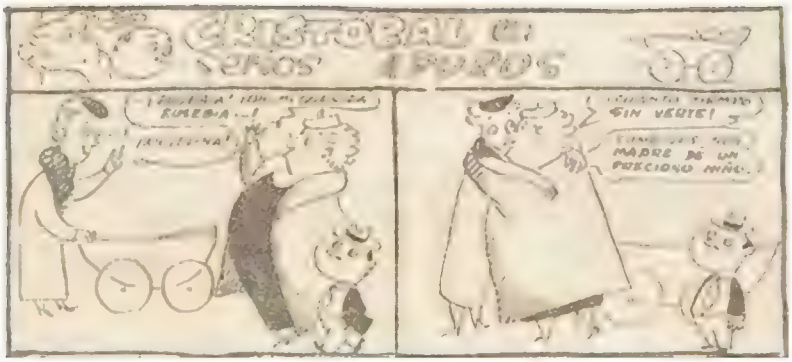
Fruto de su temprano vocación, en 1930 envía algunos dibujos a la revista humorístico deportiva *Xut!*, firmando con el seudónimo "Kim". En la sección "La hora del correo" del núm. 380 de esta publicación podemos leer que le alientan a seguir dibujando, y de hecho consigue ver publicados algunas de sus primeras viñetas en los números 381 y 389 de esta cabecera. Un par de años más tarde ya es colaborador fijo de la revista *Esquitx,* al menos a partir del número 52d. También comienza a publicar, en torno a 1932, una historieta de una página en la revista infantil *En Patufet*, desde el núm. 1.490 y cada quince días. En esta revista hará tanto o más de escritor que de dibujante.

Su actividad se multiplica a mediados de los años treinta. Desde 1934 le vemos en el popular *TBO*, al menos desde el núm. 849, si bien es posible que hubiera publicado antes algunos dibujos sin firmar. Al año siguiente, comienza a colaborar regularmente en la revista satírica *El Be Negre*, y en 1936 dibuja también en la revista *Lecturas* y en *Papitu* (empieza en el n ° 1.423). No por ello abandona la escritura. Desde 1937 escribe y logra publicar por entregas cuentos y obras de teatro en *En Patufet*, entre ellas una parodia de las novelas del Oeste titulada *Han arribat dos homes* (Han llegado dos hombres) que no obtendría edición en libro hasta el año 2003.

Los años de la guerra civil los pasa Muntañola en Barcelona oficiando como secretario el Comisariado de la Vivienda y colaborando en *En Patufet* hasta que se deja de publicar en 1938. Una vez terminado el conflicto, en 1940, contrae matrimonio con Francesca Bosch Ràfols, llamada familiarmente "Palissa", con quien tendrá tres hijos: Xavier, Jordi y Víctor, el primero de los cuales nace al año siguiente. En ese mismo 1941 es cuando se embarca el dibujante en una nueva aventura profesional: se asocia con Francisco Rovira-Beleta para crear la productora de animación CEIDA, con la que realiza varios cortos de dibujos animados protagonizados por el "Fakir González", en los cuales colaboró como fondista el dibujante Josep Escobar. La primera de sus producciones llevó por título *El Fakir González va al circo*, a la cual seguirían *El Fakir González en la selva* (1941), *El Fakir González buscador de oro* (1942), *Un perrito para dos* (1942), *El hombre de las cavernas* y *Cuento Oriental.* También realizan por esta época varios cortos publicitarios: *A mal tiempo buena cara* (1941), *En busca del príncipe* (1941), *El rey del apetito* (1942).

Primer libro recopilatorio de viñetas de Muntañola.

El autor no deja de dibujar. Se ven trabajos suyos en la revista *Páginas vividas*; desde 1942 publica textos y dibujos –firmando algunas de las viñetas de su prolífica producción con su segundo apellido, "Puig"- en la revista *Atalaya*, la cual dirige desde ese año y hasta 1947; y al año siguiente se recopilan en un volumen muchas de sus viñetas publicadas por el sello Atalaya, bajo el título *160 chistes ilustrados* (Biblioteca Atalaya, 1943), siendo éste el primero de muchos libros recopilatorios de su obra humorística. No se detiene aquí su actividad: Durante un año se dedica a dibujar una viñeta gigante diaria en una valla de la Plaza de Cataluña, esquina con la calle Vergara, que servía como reclamo publicitario orquestado por la agencia Roldós; en este caso concreto fueron chistes promocionales del Caldo Potax (la colección de ellos sería recogida en unos álbumes de cromos). Debido al éxito popular que cosechan sus chistes gigantes de la Plaza de Cataluña, Galinsoga, director fascista de *La Vanguardia*, le pide en 1944 hacer una viñeta cada día en su diario, ofrecimiento que declina Muntañola. Por el contrario, comienza una larguísima colaboración con *El Correo Catalán*, publicación donde hará muchos artículos, crónicas de viajes, críticas de cine, entrevistas, chistes y caricaturas hasta los años ochenta casi sin interrupción.



Cabecera y primera tira de la historieta de Cristóbal y Angelina en *TBO* núm. 46 (2ª época)

La capacidad de trabajo de este autor se multiplica a mediados de los cuarenta. De 1944 data el guión que escribe para la película *Una mujer en un taxi,* de Juan José Fogués, y también publica por entonces la novela *¡Salve Cayo!,* en la Biblioteca Humoristas de la editorial Miva. Todo ello sin desatender sus entregas diarias a periódicos y las semanales destinadas a tebeos y revistas en las que publica habitualmente. Desde el año 1945 comienza a dibujar en *El Mundo Deportivo* también, y pudiera pensarse que se propone figurar en todas y cada una de las cabeceras deportivas barcelonesas puesto que sus viñetas afloran en la mayoría de las publicaciones sobre deporte de la ciudad*: Vida Deportiva, Barcelona Deportiva, Dicen, RB, Barça* y *Lean*. Y, por añadidura, este mismo año crea a los personajes de la serie "Cristóbal y Angelina" para *TBO*. Su actividad creativa sigue sorprendiendo en 1946: firma el diseño de los escaparates de las zapaterías Torrents, Almacenes Rondas y Paños Julià; colabora en la publicación para bibliófilos *Arlequín*, dirigida por el ilustrador Joan Vila, "D'Ivori" (padre del humorista Cesc); y le queda tiempo para crear al personaje "Don Felipe" para *El Correo Catalán*, que también aparece reproducido en las páginas de otros diarios y revistas, como *El Correo de Mallorca, El Día de Canarias*, la revista *Ellas*, e incluso más allá de nuestras fronteras, en las páginas del diario argentino *Clarín* (con el nombre de Don Filiberto).

Muntañola también hace radio. Desde el año 1947 comienza a presentar el programa *El desfile del humor* que se emite en Radio España, emisora de Barcelona. Y no dejará de colaborar en la radio, diariamente, a lo largo de más de una década. Amén de que redacta y lee diversas conferencias humorísticas en salas y auditorios de todo el país. Tampoco deja de dibujar y, por vez primera, de exponer sus trabajos: hace una muestra en la Asociación de Pesca Submarina, otra de dibujos sobre el tenis en el Club de Tenis Barcino y otra sobre golf en el Club de Golf Terramar. La fortuna no está siempre de su parte, sin embargo: en 1948 un incendio quema parte de su casa y estudio en la calle Madrazo. Pero la adversidad no le detiene en su ímpetu creativo. Al cabo de dos años aparecen libros ilustrados por él: *¡Oh, el veraneo!*, de Lluís Maria Vallés-Pujals Tuset, y *La mujer en el fútbol*, de Josefina Carabias.

El año en que nace su tercer hijo, Víctor, que es 1951, tuvo que dejar de publicar las viñetas de "Don Felipe" en *El Correo Catalán* porque el personaje tenía el mismo nombre que el nuevo Gobernador Civil de Barcelona, Don Felipe Acedo Colunga. Muntañola le resta importancia al hecho y sigue trabajando sin cesar, y creando nuevas series y obras. Desde 1952, por ejemplo, inicia sus colaboraciones en la recién aparecida revista *Dicen*. En ella, aparte de la célebre sección "Una mentira todas las semanas", cuando pasa a ser diario realiza para sus páginas dos chistes cada día, uno deportivo y uno de temática cinematográfica. En esta misma línea, en 1953 publica semanalmente un "Falso reportaje" en las páginas de *Barcelona Deportiva.*

A esto hay que sumar los 365 chistes que elabora para el calendario médico Leti-Uquifa del año 1953 (por iniciativa de esta empresa, y Jordi Maragall realizará un dibujo original que será regalado a cada uno de los médicos de España). Y en 1954 se publican 365 chistes médicos más, y 365 chistes húmedos durante dos años para la marca "Champaña Castellblanch". Muntañola termina este año ilustrando los títulos de crédito de la película *Once pares de botas.*

Tan mayúsculo esfuerzo exigía un descanso, sin duda. De hecho, el dibujante barcelonés se toma un año sabático en 1955, que inicia con un viaje de tres meses por Argentina. Después invierte tres meses más paseando por toda Europa, y pasa unos cuantos de reposo en Platja d'Aro. Cuando vuelve al trabajo retoma todas las colaboraciones que hacía a prensa y publicidad y, a finales de ese año, edita y dirige una peculiar y especial revista de humor, *Locus*, que desaparece después de 14 números por problemas con la censura.

En los años cincuenta finales sigue trabajando en nuevas series de dibujos y de historietas. De 1956 data el libro *El consejo del doctor de Josep Espriu* –alias Cianófilo-, donde se reunían los artículos publicados en *Destino* ilustrados por Muntañola. En el año 1957 crea otro personaje para *TBO*: "Doña Exagerancia". Y en el mismo año estrena la comedia *Futbol de nit*, sobre argumento de Xavier Regás, en el Teatro Romea de Barcelona. Al año siguiente dibuja por ver primera al entrañable personaje Doctor Pitoff para la revista *Tío Vivo* y comienza a escribir los relatos de sus viajes en *El Correo Catalán*, en la sección titulada "Viaje con Muntañola". Culmina los cincuenta con otra colaboración en cine: participa con el equipo que escribe el guión de la película *Charleston*, dirigida por Tulio Demichelis, basada en una obra de Arniches.

Los sesenta son también años de mucha actividad para Muntañola. Desde abril de 1962, de la mano de Horacio Sáez Guerrero, inicia su colaboración en *La Vanguardia*, donde hará una viñeta diaria durante los siguientes 22 años, además de muchos otros dibujos, ilustraciones y textos. Al año siguiente nace uno de sus más conocidos personajes, también para el tebeo por antonomasia, *TBO*: "Josechu el Vasco". Este personaje, representante prototípico del vasco bonancible, testarudo y fortachón, y de buen corazón, en un principio debía llamarse "Olegario el Vasco" e iba a ser escrito por Carles Bech. Gozó de gran acogida entre los lectores de *TBO* y muchos recuerdan a Muntañola sobre todo por este divertido personaje. Además de toda esta intensa actividad como dibujante y escritor, ilustra por esta época la colección de libros de la *Biblioteca de Humor* de la editorial Sagitario, y en el año 1964 termina la comedia salida de su pluma *En Baldiri de la Costa*, protagonizada por Pau Garsaball, que se estrena en el Teatro Romea y cosecha gran éxito, no en vano llega a superar las 600 representaciones.

Los trabajos que Muntañola va publicando en *La Vanguardia* también gozan de buena acogida, lo cual es motivo para que aparezcan recopilados, por ejemplo, los artículos y dibujos aparecidos a lo largo del verano de 1965 bajo el título "Mis amigos de la Costa Brava". El libro ve la luz con el título *Mi Costa Brava*. Y no deja de trabajar: en 1966, colabora con textos e ilustraciones en la primera revista en catalán que autoriza la Dirección General de Prensa después de la guerra civil, *Tele/Estel*; el mismo año estrena la comedia *Dos mesos a Barcelona*; y se encarga también de hacer un chiste diario en *El Correo Catalán*, cambiando de estilo y firmando con el seudónimo "Don" para evitar incompatibilidades por ser éste periódico competencia de *La Vanguardia*; en 1967, se estrenan las comedias suyas *Ja tenim 600,* con Pau Garsaball, y *Ja venen els Rusos;* y al año siguiente pone en cartel la comedia *El meu marit te pa a l'ull* en el Teatro Barcelona, protagonizada por Josefina Güell. Además, su texto *En Baldiri de la Costa* es llevado al cine bajo la direccón de Josep Maria Font-Espina, con protagonismo de Alady, Capri, Maria Matilde Almendros y Luís Ciges. De los trabajos como comediógrafo desarrollados por este tiempo queda sin estrenar la obra que iba a titularse *El charnego* o *De Sabadel a Sabadell.*

Su labor como dibujante no cesa. En 1969 colabora desde el primer número en la nueva época del semanario infantil *Patufet*, con textos y con dibujos. Publica el libro *Abecedario del mar*. Desde 1971 dibuja dos chistes diarios en *Dicen*, uno sobre fútbol y otro sobre cine, y al año siguiente crea un nuevo personaje específicamente para un diario, se trata de *Canarín,* que vive sus divertidas anécdotas en el diario *El Día de Canarias*. En 1973 comienza el dibujante a recopilar parte de su trabajo, agrupado por temas, en libros que edita el sello Plancton, libros conocidos como *Muntañola y...* pero que el editor termina titulando *El humor de Muntañola*. El éxito de estos volúmenes hace que después también inicie la publicación de varios libros

temáticos de carácter publicitario: *La peluquería* (1973), *El gas* (1975), *La pastelería* (1976), *El espectáculo* (1977).

El autor incluso prueba con la televisión. En 1975 realiza guiones para una serie humorística dirigida por Francisco Perez-Dolz, que finalmente no sería emitida por la pequeña pantalla. Y prosigue escribiendo la serie "Historias de la costa" en *La Vanguardia*. Cumplidos los 52 años realiza una exposición en el *XIV Salón Náutico Internacional*, para el cual también dibuja el cartel. Poco después, en 1977, nace "Don Ingenuo", otro de sus populares personajes, a quien destina a las páginas de *El Mundo Deportivo*.

Los ochenta son años en los que la labor de Muntañola no decae. En 1982 desarrolla los guiones para la comedia radiofónica *La pareja feliz,* que se emite en Radio Miramar, protagonizada por Mary Santpere y Antoni Solà. El seudónimo "Don" reaparece en las páginas de *Dicen* por entonces; y sigue escribiendo y dibujando para *La Vanguardia*, ahora la serie "Las acusaciones", que acompaña con caricaturas de los protagonistas de la actualidad. Para ese mismo diario, desde el año 1983, crea la sección escrita "Chutando a gol". Y sin dejar de lado el tema deportivo, comienza a colaborar paralelamente en la revista *Don Balón*. Al año siguiente, no contento con su actividad imparable, comienza a dibujar un chiste diario para *El Correo Catalán* en un lugar de privilegio: la sección de Opinión, y lo hace firmando con su nombre.

Es por entonces que una dolencia renal obliga al dibujante a abandonar la viñeta diaria para *La Vanguardia* y, como quiera que van desapareciendo cabeceras en las que colabora, decide tomarse otro año sabático en su carrera. Pero este año se alarga y se alarga, hasta convertirse en algo más de quince años de retiro, durante los cuales se dedica a viajar y a vivir: da la vuelta al mundo más de una vez, realiza varios cruceros, pasa largas temporadas de reposo en Platja d'Aro... Esto no impide que a finales de los ochenta le veamos dibujando en la revista *interviú*, en 1988 concretamente, en cuyas páginas firma como "Puig". También aquel año sacó a la luz el libreto *Auca de la Platja d'Aro*.

Una década más tarde, vuelve a aparecer un producto de Muntañola. Se trata de libro *22 historias y un secuestro*, que es el anticipo de varios libros humorísticos del autor que irán viendo la luz durante los primeros años del siglo XXI: en 2002 *Muntañola y Pili*, reedición sorprendente y bilingüe (en japonés y en español) que lanza la editorial nipona Relax. En 2003 se edita en un volumen *Han arribat dos homes*, novela folletinesca aparecida en 1937 en las páginas de *En Patufet*; en 2004, el libro de dibujos *Camping Vall d'Aro*; en 2005, el libro de ilustraciones dedicado al *Hotel Costa Brava - Restaurante Can Poldo*. Y comienzan a partir de ahora las participaciones de honor y los homenajes: en 2000 comienza a colaborar en el programa de Catalunya Radio *El món s'acaba* de Xavier Grasset, como invitado y haciendo comentarios semanales de actualidad y cine. El mismo año recibe la Creu de Sant Jordi de manos del President de la Generalitat. En 2002 se exponen de nuevo sus trabajos y se da vida a sus obras teatrales: el grupo de teatro Espiral estrena su obra *La Escuela,* y se monta la una exposición de dibujos suyos en la Galería de Arte Canals de Sant Cugat del Vallés.

La gran retrospectiva de su obra es la que se inaugura en 2006, patrocinada por la Obra Social Caixa Sabadell: *Muntañola l'art de riure, l'art de viure*, con catálogo producido por el Museu de Granollers e itinerante por toda Cataluña. Este mismo año publica el libro de dibujos *Ayer y hoy*, para el departamento de banca privada de La Caixa y participa en el volumen colectivo de humor gráfico *Comunica con Humor* (Vodafone-Mondadori), que sale a la calle en 2007. Es precisamente en ese mismo año que se anima a escribir sus memorias: *La memòria fa pessigolles* (Angle ed.)

En el año 2008, justo el día en que cumple 94 años, se inaugura la exposición retrospectiva itinerante con un gran homenaje de la sociedad civil catalana en el Museu de l'Esport Melcior Colet de Barcelona. En la actualidad, a punto de cumplir los 95, sigue dibujando y mirando el mundo con sus ojos vivaces y su mirada tierna.

Entrada a la exposición comisariada por J. Capdevila y Néstor Maciá.

MUNTAÑOLA. EL HUMOR Y EL ESTILO

"He hecho millones de chistes y los he vendido a kilos" explicaba Joaquim Muntañola a un reportero de la revista *Lecturas* (1), y aunque esta frase parece una exageración, no se aleja demasiado de la realidad. El ingenio inagotable de Muntañola ha fabricado cientos de miles de chistes, y su personalidad inquieta los ha distribuido en diversas disciplinas: viñetas y artículos en la prensa, cuentos, novelas, obras de teatro, guiones de radio, de teatro, de cine ... Siempre con humor, siempre con su particular toque fresco y desenfadado. Por ello podemos afirmar que Muntañola ha sido, siempre, un fabricante de risas al por mayor. Un hombre que ha dedicado toda su vida en la difícil tarea de intentar hacer reír a los demás, sin dejar de pasárselo bien.

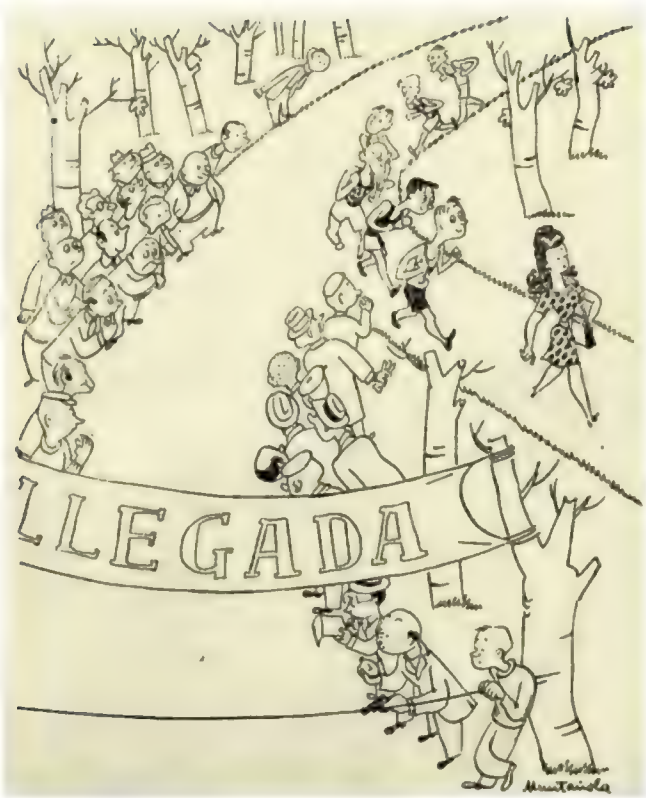
Su larguísima carrera se remonta a los años anteriores a la guerra civil, en una Barcelona con una intensa vida intelectual y cultural. Cuando todavía no había cumplido los veinte años, ya se le podía augurar una prometedora carrera, pues en poco más de dos años había conseguido convertirse en colaborador -literario y gráfico-de publicaciones importantes de la época, como *Lecturas*, *El Be Negre*, *TBO* y *En Patufet* (donde hemos podido ver que firmaba Muntanyola, con "ny" en vez de "ñ"). Cataluña ha sido un lugar con una larga tradición de dibujo humorístico y satírico, y varias generaciones extraordinarios dibujantes se iban sucediendo de forma natural en los medios. Los años treinta fueron el momento de máxima pujanza de los fantásticos Junceda, Cornet, Apa o Nogués, que habían recogido el testimonio de los maestros anteriores, Apel.les Mestres, Tomás Padrón, Pellicer y Miró, a la vez que estaba prácticamente definida la nueva generación, con hombres como Castanys, Soka, Xirinius o Bofarull, y apenas empezaban a despuntar jovencísimos nuevos valores como Tísner, Kalders, Bartolí, Escobar, Moreno, Urda o Kim, que era el seudónimo que utilizaba nuestro hombre en toda la producción gráfica de aquel momento.

El desastre de la guerra civil truncó todo aquello. Los que sobrevivieron a la guerra tuvieron que emprender el camino del exilio o resignarse al ostracismo, en un gris y triste panorama de posguerra durante el cual ni el país ni el nuevo régimen no estaban para dibujitos y chistes.

Muntañola, se dedicó durante los primeros años de la posguerra a la publicidad, el diseño de escaparates y la producción de dibujos animados. Se trataba de cortometrajes de animación de entre cinco y diez minutos de duración, que se proyectaban en las salas de cine antes o después de las películas. Asociado con Francisco Rovira-Veleta, entre los años 1940 y 1942, realizó "El Fakir González va al circo", "El Fakir González en la selva", "El Fakir González buscador de oro", "Una perrita para dos", "El hombre de las cavernas

" y " Cuento Oriental ", además de varios cortos publicitarios: "A mal tiempo buena cara", "En busca del príncipe" y "El rey del apetito ".
Nuestro artista dibujó a mano todos los fotogramas de estas películas, lo que se notará en la frescura de su estilo gráfico cuando vuelve a colaborar en publicaciones impresas: su manera de dibujar -si comparamos las viñetas aparecidas en *El Be Negre* y las de la revista *Atalaya*, por ejemplo- ha madurado, ya no hace los muñecos graciosos pero rígidos que dibujó en *En Patufet* o en el *TBO* de antes de la guerra. Sus dibujos de mediados de los años cuarenta ya son mucho más dinámicos, el trazo es más seguro y mucho más maduro. Evidentemente, la evolución gráfica continuará, pero hay un antes y un después de todas aquellas películas en el estilo del dibujante.

Pronto inicia una serie de colaboraciones en algunos periódicos y revistas. Su capacidad creativa le hizo brillar en aquellos años grises, el humorista Muntañola pronto se convierte en un personaje popularisímo. La prensa barcelonesa se disputa sus colaboraciones. En la cronología que acompaña este texto puede seguirse su camino vital.



Obra de Muntañola de tema deportivo publicada en 1946.

Inquieto y prolífico

Muntañola es un hombre vital y entrañable, y consigue transferir estas cualidades en todas sus obras. En palabras de César Mora, "En Muntañola las formas son amables -que no quiere decir blandas- y se adivina un bienhumorado artista que desea compartir su alegría con el lector."(2) Efectivamente, sus dibujos son vivos y amables, el trazo es directo y rápido, los chistes son sencillos pero efectivos, cargados sobre todo de buen humor, nada de humores negros, amargos sarcasmos y malos humores, los artículos y textos están escritos sin complicaciones; las obras de teatro son desenfadadas y todo ello siempre aderezado con un punto de pimienta. Y todos estos adjetivos que califican su obra se pueden utilizar para definir su personalidad, ya que como él mismo afirma en una entrevista, "el estilo es el reflejo de la personalidad del dibujante" (3). Ahora bien, a esa lista de palabras que definen nuestro hombre, hay que añadir otra de importantísima para captar de manera completa al personaje: inquieto.

Muntañola ha sido, por encima de todo, un hombre inquieto. Picado por una curiosidad vital inaudita, su faceta artística más conocida son los dibujos y –en Cataluña– las comedias, pero resultan interesantísimas sus aportaciones gráficas en el campo de la ilustración publicitaria, la temprana incursión en el campo de los dibujos animados, sus desconocidas pinturas, esculturas y trabajos de cerámica, o su interés por la arquitectura (ha llegado a diseñar su residencia en la localidad de Platja d'Aro). El mismo Muntañola afirma: "Soy inquieto, me canso de todo, dibujo cuando tengo ganas y me tomo vacaciones cuando me apetece" (4).

Su prisa por vivir nuevas experiencias es seguramente lo que le ha llevado a ser tan prolífico. "Yo trabajo tanto porque me divierto mucho. Si el trabajo no me divirtiera, no haría nada y sería un vago tremendo. Yo no concibo que pueda trabajar sin hallar diversión en ello. [...] Soy, de todos modos, un hombre poco perseverante. Me canso mucho de las cosas, y me molesta hacer demasiado tiempo lo mismo. Por eso tienen mis actividades tanta diversidad" es la confesión que hace a Joaquín Soler Serrano en *El Correo Catalán* (5), y es una afirmación constante que repite en muchas otras entrevistas.

El prólogo de uno de los libros de Muntañola, Josep M. Lladó, anota: "Pocas personas he conocido que estén dotadas de una tan extraordinaria capacidad de trabajo [...]. Pero ésta facilidad asombrosa no equivale a ligereza sino en inteligencia, en preparación, en oficio, en conocimiento de personas y cosas; preparación e inteligencia puestas siempre y honradamente al servicio de una gran vocación intelectual."(6)

En la misma línea, todos estudiosos del humor gráfico que se han aproximado a la figura de Muntañola han destacado por encima de cualquier otra consideración esta capacidad de trabajo. Ivan Tubau, en *El humor gráfico en la prensa del franquismo* (7), dice: "Muntañola es un hombre prolífico, de una fecundidad pasmosa y un ingenio inagotable: la viva imagen del catalán trabajador. Cualquier otra consideración pasa a un segundo término ante éste hecho. Muntañola es acaso el español que más chistes ha dibujado: en periódicos -y tres o cuatro al día, a veces-, en vallas callejeras, en calendarios, en almanaques, [...] en todas partes." También José Manuel Vilabella, que ya titula "Muntañola o el humor prolífico" el artículo que dedica a Muntañola dentro de la serie "Cumbre del humor nacional" en la revista *Asturias Semanal* (8), y que recopilará en el volumen *Los Humoristas* (9) explica: "Muntañola es un humorista en toda la extensión de la palabra, no se ha limitado en la vida a publicar catorce libros, estrenar ocho comedias y dibujar miles de páginas para las publicaciones infantiles, Muntañola ha hecho mucho más: Películas de dibujos, guiones de cine, emisiones radiofónicas, decoración de escaparates, carteles, campañas publicitarias, reportajes de viajes, exposiciones, críticas de cine y reportajes deportivos, y como además, le sobró mucho tiempo, se lanzó a recorrer el mundo y lo recorrió casi todo. [...] Muntañola, el gran humorista catalán es un español de su tiempo y un trabajador incansable, autor de miles de chistes, un pluriempleado del humor que a base de talento ha creado una obra fecunda y voluminosa. Una obra importante."

Y Josep Maria Cadena, una de las voces más autorizadas de nuestro país, escribe en el *Diari de Barcelona*: "La capacidad de producción de Joaquín Muntañola es fabulosa. Él dice, para quitarle importancia, que en realidad sólo hace bocetos, sin detenerse a realizar algo definitivo porque entonces pierde la ilusión creadora y se siente incómodo. Pero aunque ello sea cierto, lo mucho y diverso que ha realizado, prueba sus cualidades extraordinarias para la producción de humor. [...] Muntañola, que está ahora en la plenitud de su vida, ahora ya lleva realizado él solo el trabajo que justificaría plenamente la actividad de varios hombres. " (10)

Historieta de Cristóbal y Angelina en el cuarto ejemplar de *TBO* (sin numeración)

Frívolo o entrañable?

A la hora de los agravios, Muntañola ha sido considerado un autor superficial, lo que él mismo, reconoce: "En el fondo, me considero un poco superficial; lo prefiero así. Ello me sirve para ahorrarme muchos disgustos. Estoy convencido de que en la vida existen muchos problemas. Mas prefiero dejar en manos de otros más capacitados que yo la solución de los mismos. Creo estar al cabo de la calle en cuanto a mis propias limitaciones "(11). Y ¿quizás no es esta es una de las gracias de la obra de Muntañola? Su espontaneidad, este dibujo vivo, este humor directo, que no se detiene en digresiones filosóficas sino que va directo a la risa, es una de las principales cualidades de sus obras. Muntañola transmite a sus creaciones una chispa sincera de naturalidad inimitable. En la revista *Barça*, cuando le preguntan a qué velocidad dibuja, él responde: "Muy de prisa, ya que soy impaciente por naturaleza. [...] También soy un mal pintor, puesto que despacho todos los cuadros en una sesión y esto es fatal. Mi dibujo es consecuencia de mi visión del mundo y creo que adentrarse en los pormenores del dibujo se apartarse de la esencia misma de la vida"(12). Y unos años más adelante manifiesta en la revista *Lecturas* que "Cada semana tengo que ver seis películas, hacer un comentario humorístico a mi aire [...] después del cine tengo que ir al fútbol. En toda mi vida lo que vendo es un boceto. Escribo como si me estuvieran dictando con gran rapidez. Es más espontáneo y quizás más sincero, aunque reconozca que en detrimento de la calidad. [...] Me han encargado sesenta chistes y me los he hecho en cuatro días. Trabajo mucho y con facilidad. Claro, la calidad no puede se todo lo bueno que debiera. Me he convertido en una especie de máquina. Parece que es darse pisto pero no es así."(13).

No hay duda que la velocidad a la que trabaja Muntañola, y la ingente producción perjudican ligeramente el resultado final. Es cierta la apreciación que los dibujos de Muntañola son apenas bocetos, pues ese mismo dibujo podría ser una estructura solidísima para construir un dibujo muy bien acabado. Más nuestro artista opta por la rapidez y la espontaneidad, siguiendo por su cuenta el camino que transitarán luego

dibujantes como Lee Lorenz o Saxon de *The New Yorker*, dónde el trazo espontánero y rápido es más valorado que el dibujo más acabado. En nuestro autor se trata más bien de un recurso más marcado por el pragmatismo que por criterios estéticos. Hablando precisamente de eso, de la cantidad y calidad, Ivan Tubau afirma: "Tal fecundidad, es evidente, tenía que afectar en alguna medida a la calidad: no puede exigírsele a un hombre que produce millares de chistes al año que todos, ni siquiera la mayor parte, sean buenos. En lo formal, Muntañola salvó el escollo con notable habilidad mediante un formulismo elementalista rápido, agradable, eficaz y muy funcional, en el cual no se aprecia por cierto ninguna influencia marcada de dibujantes anteriores."(14)

Josep Maria Cadena afina cuando expone que "El humor directo, aquel que busca el bulto de la risa y que no se entretiene en sutilidades, tiene Joaquín Muntañola a uno de sus más notables cultivadores. A primera vista parece bastante fácil lo que hace, pues en sus dibujos y escritos juega con las situaciones generales y con las ocurrencias que son patrimonio común de la inventiva de muchas gentes. De ahí que sin entrar a fondo, pagándole con la moneda que él contribuyó a poner en circulación, se le considera superficial. Y posiblemente lo sea, pero con la habilidad para dar fuerza de novedad a lo ya conocido y para aprovechar las situaciones constantes del humor al compás de la actualidad. Su mérito no es pequeño sino grande, pues sabe aprovechar retazos de idea para interpretar, siendo original respecto a sí mismo, aquello que la sociedad piensa en forma colectiva. "(15).

El huir del humor demasiado intelectual o politizado, de la ocurrencia demasiado elitista, el tocar temas más generales, más cercanos a la sensibilidad cotidiana y con un lenguaje llano y directo hace que, como ya se ha comentado, muchos de los chistes dibujados tantos años sigan manteniendo el sentido y la carga humorística hoy día, lo que no ha pasado con los trabajos de otros humoristas mejor considerados en aquella época. Según Muntañola mismo, "el dibujante humorista tiene que reflejar la realidad actual, no solo las inquietudes políticas y sociales, sino la vida misma." (16) Y él es un especialista en hacer precisamente eso: conectar con su público. Conecta con los lectores de chistes, conecta con los lectores de los artículos, conecta con los espectadores de las salas de teatro porque, como apunta Josep M. Lladó, "en Muntañola no hay nada artificioso: todo es espontáneo, fresco y jugoso, porque es un escritor y un dibujante que, como el médico, el practicante y la enfermera, toma todos los días el pulso a la humanidad que le circunda."(17)

"Josechu el Vasco" en el núm. 471 de *TBO*.

Raya a raya

El estilo de dibujo Muntañola es de un trazo ágil y agradable, con los personajes definidos por una línea expresiva y directa. Sus personajes no son nunca excesivamente exagerados, y centran la atención de la mayoría de composiciones. Se nota que el dibujante disfruta sobre todo cuando dibuja al monigote, goza en concretar la expresión, en elegir el trazo más adecuado para definir las actitudes y los gestos de sus

personajes, más que en dibujar el entorno y el paisaje de las viñetas. Si bien en los dibujos hechos en los años cuarenta y cincuenta los fondos y escenarios están mejor definidos y trabajados, a medida que pasan los años, los personajes toman mucho más protagonismo y los fondos o paisajes de los dibujos se desdibujan hasta desaparecer, o a ser muchas veces sencillamente insinuados, sobre todo si no tienen importancia en el desarrollo o comprensión del chiste. Finalmente, como en un péndulo, esta simplificación de las composiciones se detiene, y a medida que Muntañola deja de trabajar para tantos y tantos medios, cuando dibuja para él o realiza ilustraciones por encargo, ya en el siglo XXI, los fondos reaparecen, y son trabajados con meticulosidad ya que ayudan a componer el espacio que rodea a los muñecos que protagonizan las ilustraciones.

Muntañola ha desarrollado un estilo propio y característico -casi único- de dibujo, donde imprime su fuerte personalidad en cada raya. En los primeros dibujos, antes de la guerra, encontramos que se adscribe a la escuela más moderna de dibujantes de los años treinta, siguiendo la estela de los principales creadores americanos de *cartoons*, tendencia que en ese momento siguieron también los dibujantes más jóvenes, como Arturo Moreno, Josep Escobar o Josep Bartolí. Pero la evolución de Muntañola es rapidísima -como es natural, pues él todo lo hace rápidamente- y pocos años después de la guerra ya ha encontrado su estilo propio, único y tan característico, muy lejos del punto de partida, pero eso sí, siempre adscrito a la modernidad gráfica. Como explica Lluís Maria Fabre, "Muntañola, que en sus comienzos ya imprimió un estilo muy propio en su quehacer humorístico, tanto gráfico como escrito, no ha sido traidor a este estilo, pero ha tenido la inteligencia y la inspiración necesarias para que este estilo, hecho de espontaneidad y sencillez, no se hallará en ningún momento divorciada de las corrientes imperantes en cada instante, sin adscribirse, eso sí, a ningún extremismo ni exageraciones de moda ultra que por falta de medida pudiese convertirse en pasajera."(18)

Cuando puede -como buen inquieto que es- Muntañola investiga y hace experimentos en sus dibujos. En algunas ilustraciones de páginas dominicales en color para *La Vanguardia* en los años setenta, define los personajes utilizando únicamente la mancha de color y prescinde de la línea que repasa el perfil. Esta técnica, muy efectista y llamativa, pero que se puede utilizar únicamente si el dibujo se reproduce en color, la utiliza también para varias ilustraciones publicitarias o portadas de libros, así como la combinación de recursos diferentes, como el collage, fotomontajes, tramas y otros apoyos gráficos que permiten un impacto visual más grande (un ejemplo de esto son las "locas" páginas de la revista *Locus*). En este caso se ve la clara atención del artista a las tendencias más vanguardistas del diseño publicitario que se hace en Europa, en especial de los cartelistas franceses y centroeuropeos.

En otros dibujos, sustituye su trazo fino de plumilla bien afilado por gruesas y enérgicas pinceladas de tinta. Durante una temporada, que realiza una viñeta diaria en *El Correo Catalán* -mutando estilo de dibujo y firmando con el seudónimo "Don", para que no sospechas en *La Vanguardia*, donde también realizaba un chiste diario- sus muñecos son definidos con trazos gruesos, y las figuras se exageran, consiguiendo un efecto modernísimo, muy parecido al estilo feísta de Reiser, Fred, o algo parecido a lo que más adelante harán Ivá y Oscar Nebreda. Sin duda, Muntañola siempre ha sido un autor de un grafismo de vanguardia. Como escribe Jaume Castells: "ha sabido adaptarse a las corrientes modernas sin necesidad de rupturas con viejos estilos. Quizá porque ya en sus comienzos, su humor y su estilo se adelantaban a su época, después le ha sido fácil incorporarse a las nuevas formas y mantener frescas su imaginación y su pluma."(19)

Además, Muntañola es uno de los mejores caricaturistas de este país. Sus caricaturas son dentro de la línea sintética, sin llegar a crear geometrizaciones y sin exagerar más de la cuenta, muy dinámicas e interesándose por el personaje en su globalidad, no sólo intentando encontrar la semejanza en el rostro. Hacer caricaturas consiste en hallar "el alma", en lograr plasmar en el papel aquello único e inequívoco que define al personaje que se quiere retratar. Muntañola es un extraordinario cazador de estas "almas". Y esta es una capacidad que se tiene o no se tiene, pero no se puede aprender. El verdadero caricaturista lo es porque dispone de ese don, y puede desnudar a la persona de todo lo accesorio para encontrar su esencia misma. Aquel que no es caricaturista puede hacer un rostro más o menos acertado, y esconder su incapacidad con filigranas técnicas o con una exageración tan desproporcionada que el dibujo resultante pasa por una caricatura aceptable. Hay excelentes caricaturistas que saben captar con pocos trazos los rasgos más característicos de un rostro, pero que no saben dibujar y son incapaces de hacer sobre el papel de una casa o un árbol con gracia, y hay grandes dibujantes que no pueden con la caricatura, y como mucho llegan a hacer un retrato un poco deformado, si bien adornado con un esmerado virtuosismo con el

lápiz, temple o pincel. Para Muntañola, la caricatura es pan comido: él ve una persona y el momento encuentra las líneas que conforman el personaje. Algunas veces, tanta facilidad, combinada con su estilo apresurado, puede perjudicar un poco el resultado final, pero es indudable que sus caricaturas son de lo más acertadas, sobre todo por qué además de la fisonomía, capta el gesto, el talante, la actitud de los personajes que dibuja, lo que contribuye a hacerlos mucho más reconocibles y auténticos.

Muntañola en la portada de *TBO*

El ingenio inagotable

El chiste gráfico está compuesto por un dibujo que transmite una idea, normalmente de manera que la expresión de esta idea provoca una sonrisa. Muntañola sabe perfectamente cómo hay que fabricar un buen chiste. "Existe una nueva y plástica concepción del humor que sitúa la gracia, tanto o más que en las palabras, en la relación de éstas con el dibujo. La mayoría de mis chistes, desligados de la caricatura, resultan del todo ininteligibles."(20) Pero es que además de saber, Muntañola tiene una extraordinaria facilidad para hacerlos. Encontrar la chispa que enciende la risa es una tarea que él realiza casi sin esfuerzo. Josep Maria Cadena, considera que "lo hace con facilidad, sin apenas pararse a pensar, brotándole la gracia común en forma natural y continua, aunque siempre a través de su fuerte y magnética personalidad. [...] Las ocurrencias de Muntañola no son, por lo general, agresivas. El humorista es persona amable, civilizada, que no quiere causar conflictos ni ama las estridencias. [...] Tanto por escrito como en sus chistes gráficos, Muntañola señala la permanente contradicción que hay entre la realidad y las verdades oficiales que se nos imponen o nosotros mismos nos fabricamos por comodidad." (21) Es bien cierto que las viñetas de Muntañola nunca buscan meter el dedo en la llaga; él mismo reconoce que "de hecho, el mío es un humor de buena persona, hecho con una cierta ironía, quizás más parecido al humor inglés" (22). Esta ironía, sana, busca siempre el contraste, la incongruencia, y señala, como mucho, las pequeñas hipocresías cotidianas. Encontramos escrito en el prólogo del libro *Muntañola y los médicos* que "una de las más grandes cualidades de su" hacer" ha sido el saber provocar la risa sin molestar a nadie; el pincel sus ocurrencias con el color de lo amablemente Risueño sin dejar de "meterse" en lo que haga falta. Nunca su "vis cómica" ha

herido o destruido, sino que acaso ha pretendido todo lo contrario, es decir, construir, censurando sin dureza y echándole alegría a la crítica". (23)

Muntañola no es un autor que haga viñetas con gran carga satírica, moralistas, con pretensiones, o categóricas, sino que se centra en los pequeños detalles de la vida normal de la gente normal. Acertadamente escribe Josep Maria Cadena en el diario *Avui*, que: "su sentido del humor es absolutamente catalán, y aunque lo hace sin trascendentalismos, lucha con sus chistes por la libertad humana. Inmerso en la sociedad burguesa, no deja por ello de censura y de denunciar sus egoísmos."(24). Y lo mismo sucede en los textos de sus cuentos, artículos y obras de teatro. En palabras de su compañero y amigo Manuel Amat: "El humor de Muntañola, de raíz netamente barcelonesa, se caracteriza por su apretado contenido de chistes, trucajes y frases de doble intención. El lector va siguiendo el hilo de la narración convencido que se tratará de una traca pródiga en explosiones satíricas y chispeantes. Éste juego, que parece tan sencillo, solamente puede practicarse cuando uno se ha pasado años y años dándole la vuelta a todos los resortes, tan complicados, del humor. A veces hace la caricatura del tópico, del lugar común, y entonces sus escritos adquieren una gracia espontánea, muy del gusto del público."(25)

"Auca del excursionista" en *TBO Extra de Vacaciones* de 1968.

El método sin método

Para cumplir con tantos compromisos profesionales, Muntañola siempre se ha encontrado más cómodo en la producción masiva. Todos los chistes para prensa que se habían de publicar en una semana él los solía dibujar de golpe, en un día o dos, y hacía paquetes enrollando los dibujos en forma de tubo que hacía llegar a cada medio. Los diarios recibían a la vez todos los dibujos para una semana, con anotaciones sobre el día de publicación y los semanarios recibían sus artículos y dibujos con los que el autor ya preveía los ciclos y ritmos de la actualidad. La producción en serie incluso le permitía irse de viaje -diversas veces y durante largas temporadas- y dejar los paquetes preparados en casa de algún amigo o familiar que iba distribuyendo los paquetitos con chistes semanalmente a diarios y revistas de forma que nadie se

percataba que el dibujante se encontraba en aquel momento en la otra punta de mundo. Para escribir las obras de teatro se encerraba en un hotel durante una semana y no salía hasta que las tenía listas.

Para conseguir producir tanto y con tanta facilidad, según confiesa el propio Muntañola, el método de trabajo consiste en no tener método. A la pregunta "¿Es metódico?", respondía: "En absoluto. Lo mismo trabajo días y noches -mis comedias están escritas de un tirón- que paso diez meses sin dar ni golpe."(26) Si bien se trata -seguramente- de una exageración, es cierto que Muntañola se encuentra más cómodo en la producción masiva, agrupando los períodos de creación, lo que le permite también agrupar el tiempo libre. Igualmente con los textos, madura las ideas durante el tiempo que cree conveniente, tomando notas si hace falta, para sentarse a escribir y fabricar el texto definitivo de un tirón y con gran rapidez. En la revista *Destino* explicaba el proceso de realización de los chistes gigantes de la valla de la Plaza Cataluña, que casi sirve para ejemplificar el sistema de trabajo con el que ha realizado el grueso de su producción gráfica: "Prescindo de bocetos y voy al grano, pintando directamente los originales que luego se pegan en la pared. Ejecuto los dibujos en series de ocho. Economía de tiempo... y de materiales, factor este último, no negligible cuando el dibujante trabaja a una escala más propia del pintor mural que del ilustrador. "(27)

"Josechu el Vasco" en color, en *TBO* núm. 770.

La crítica sutil

La mayor parte de la actividad de Muntañola se llevó a cabo en plena vigencia de la censura. La amenaza del lápiz rojo del censor, arbitrario e implacable, colgaba como una espada de Damocles sobre todas sus creaciones, tanto las gráficas como las escritas y radiofónicas. Si además tenemos en cuenta la grandísima cantidad de la producción de Muntañola, entenderemos que los equilibrios para sortear el azote de la censura habían de ser considerables y constantes. El Gobernador Civil de Barcelona, Felipe Acedo Colunga, hizo cambiar el nombre de un personaje de historieta, "Don Felipe", dibujado por Muntañola en *El Correo Catalán*, pues le pareció que en las viñetas con las aventuras de aquel hombre calvorota y bajito se hacía mofa de su persona. El personaje, que por cierto había nacido unos años antes de que Acedo Colunga llegase a Barcelona, pasó a llamarse Don Filiberto, con la esperanza por parte del autor que el próximo Gobernador Civil no tuviese por nombre... Filiberto.
En palabras de Muntañola, "Ya en 1940, la forma de burlar más o menos la censura era un ejercicio que estimulaba la imaginación. En los textos radiofónicos, por ejemplo, era muy bonito, por entonces, filtrar conceptos "no aptos" más que entre líneas, entre ondas. La censura, por tanto, influyó en cuanto a elemento desarrollador de ingenio, y para muchos no fue sino una excusa para disimular la falta de ingenio. Por otra parte, la censura influyó poderosamente en que los que deseábamos comunicarnos con el prójimo lo hiciéramos hablando de cine, de deporte o de modas, que son temas inocuos y por lo tanto soportables por las altas esferas."(28)
También la revista *Locus*, de la cual fue editor y director entre 1955 y 1956, desapareció por culpa de los tropiezos con la censura. En el primer número, una entrevista realizada al provocador pintor Salvador Dalí realizada por el periodista Andreu Marcé Varela provocó que la Delegación de Propaganda siguiera con

lupa cada una de las páginas de aquella recién nacida publicación. "Me llevó a censurar la reproducción de una viñeta que Mingote ya había publicado sin problemas en el semanario *Don José* y a mí me la tacharon. Entonces fui a ver el jefe de propaganda, un tal Demetrio Ramos, a quien llamábamos "De metrio y medio", de tan pequeño como era. Mientras esperaba audiencia, me topé con José Vergés. Me explicó cómo funcionaba este Demetrio: 'Ya verás, es un tío muy jesuítico, que se fregará las manos, te dirá que sí, que sí, pero no sacarás nada.' Sabía lo que hablaba porque a la revista *Destino* la habían crucificado. Y decidí dejar esto. Ni entré en el despacho. Fui directamente a la imprenta, redacté la necrológica de *Locus* y celebramos una cena." (29).
Muntañola no ha tensado nunca la cuerda en el difícil pulso con la censura. Además, su humor, como ya hemos explicado antes, es el de un optimista vitalista, a quien no le gusta complicarse la vida. De todos modos, este "complicarse la vida" diciendo más cosas de lo que se podía decir, no era ciertamente tan fácil. Cuando José Vilabella, le pregunta si "¿ha sido sancionado alguna vez por la publicación de un dibujo de humor?", La respuesta es "No. Ya se han preocupado "mis" directores de que esto no fuera posible, impidiendo que mis supuestas extralimitaciones llegaran a navegar por el proceloso mar de las denuncias." (30), lo que demuestra que la tarea de la censura no se desarrollaba sólo en los despachos de la administración, si no que en las propias redacciones de cada uno de los medios ya se convivía con la presión de todo aquello que el régimen no permitía decir.

Aunque la temática preferida por Muntañola siempre ha sido la vida en general, la cotidianidad entendida como una globalidad de hechos, situaciones y personajes lo más próxima a sus lectores o espectadores, una temática que es mucho más amplia y generosa que el pequeño y hermético mundo de la política concreta, el hecho de sentir el frío aliento de la feroz censura en la nuca, propició seguramente aún más la deriva de su humor por los caminos de la ironía sobre las situaciones de la vida, más que la crítica concreta a los personajes políticos y a la Administración. De todos modos, Muntañola se las ingenió para seguir haciendo, de forma sutil, pero continuada, su crítica implacable. Como explica muy bien quien fue director de Muntañola en *El Correo Catalán*, Andreu Rosselló: "A través de su obra extensa, extensísima, puede descubrirse constantemente al hombre preocupado en denunciar. Muntañola ha denunciado siempre, incluso cuando las circunstancias lo hacían más o menos aconsejable, aquello que le parecía mal. Y, naturalmente, le parecían mal muchas cosas, vinieran de donde vinieran. A mí se me ha antojado siempre un feroz librepensador, no adscrito a ninguna influencia determinada. Muntañola ha hecho siempre una guerra por su cuenta, guerra desarrollada sempiternamente con la sonrisa en los labios. [...] Muntañola "ha dicho cosas", muchas cosas y ha contribuido a concienciar a lectores y auditores sobre problemas de fallos humanos, de injusticias sociales, de desaciertos administrativos... Lo que pasa, es que al lado de algunas punzantes bromas, Muntañola deslizaba otras, aparentemente inofensivas, sobre las modas, los turistas, o los acontecimientos que la actualidad superficial o frívola traía a los órganos de expresión. "(31)

En el libro mencionado de Ivan Tubau, y que es una verdadera Biblia del chiste gráfico de la época del franquismo, hay una recopilación de opiniones de los principales autores del momento. Muntañola explica que "todas las censuras condicionan y coartan cualquier desarrollo. El humor gráfico ha tenido que permanecer en baño maría durante muchos años. A mí, personalmente, me ha obligado a presentar a la mesa los manjares hervidos, y a aguzar el ingenio para que algunas especies más o menos picantes se filtra alguna vez, pero siempre con el riesgo de despertar malestar en estómagos particularmente delicados."(32)
Y hablando de estómagos delicados, una pequeña anécdota escrita por el mismo Muntañola en las páginas del diario *Dicen*: "Regás y yo habíamos escrito una obrita de teatro de ambiente futbolístico y situaciones de enredo. El libro fue sometido a censura ¡cómo no! y he aquí que misteriosamente fue a parar a manos de una alta jerarquía del deporte en este país. En la jerarquía le faltó tiempo para telefonear al presidente de un club, hinchándole la cabeza: '-¡Te ponen en ridículo, a ti y a tu mujer!' Los problemas de censura se hacían insolubles. Hasta que el presidente accedió a reconsiderar su veto indirecto, siempre que la compañía le representara íntegra la comedia para él solo. [...] Claro que se trataba de un espectador de excepción, que en honor a la verdad debo decir que a partir de aquel momento no opuso ninguna pega al estreno. Pero el hecho de que un señor se hiciera pasar para él solito toda una pieza de teatro no deja de tener su pelenguendengue."(33)

Estas cosas eran las que hacían que en aquellos tiempos hubiera de ir con mucho cuidado y practicar una inevitable y forzosa autocensura preventiva. Muntañola ejerció gran parte de su carrera durante la época de la censura más dura, antes de la ley de prensa de 1966. "La autocensura es una especie de masoquismo en el que debemos caer todos, pues siempre es preferible caer en un vacío que en un abismo. No hay duda que la censura resulta más soportable si es "auto". [...] Lo que ocurre es que nuestra autocensura deja pasar cosas que luego chocan con otra autocensura intermedia, ejercida por los directores de las publicaciones, a los cuales se las ha puesto muchos kilos de plomo en los pies."(34)

Historieta sobre un tema de actualidad en el núm. 784 de *TBO*.

Siempre, Muntañola

Ni que decir tiene que Muntañola es uno de las más firmes eslabones que une la brillante generación de humoristas catalanes de antes de la guerra con las actuales. Su humor es muy de la tierra, absolutamente cercano, completamente catalán aunque se haya desarrollado en medios de España y el extranjero. Josep Maria Cadena, recuerda que: "debe considerarse que Valentí Castanys y Joaquín Muntañola fueron los máximos puntales para la recuperación del humor catalán en la posguerra. [...] Representaron el humor crítico dentro de un sistema político que el primero había ayudado a implantar y que el segundo aceptó porqué no había más remedio, pero del que se ha distanciado siempre que le ha sido posible. [...] Su labor fue importante-la de Muntañola todavía lo es para un sector del público- y sirvió para ganar un pequeño espacio de libertad humorística, que hizo posible el desarrollo de nuevas personalidades más independientes."(35)

Con su estilo propio e inigualable ha hecho reír varias generaciones, ya que ha realizado una importante producción en publicaciones para chicos y mayores. Aparte de eso, él ha sido el primero en disfrutar de todo lo que ha hecho, y aún hoy, con más de noventa años sobre las espaldas, conserva la chispa de la ilusión y la inquietud del descubrimiento. Una carambola cósmica ha hecho posible la existencia de un hombre así, con una capacidad innata para el humor, que ha podido dedicar su existencia a repartir este humor generosamente entre sus coetáneos. Y aún más, pues según Julián Mir, "Muntañola es notario de una época y a través de sus dibujos y de los personajes que los animan, dentro de cien años podría, perfecta

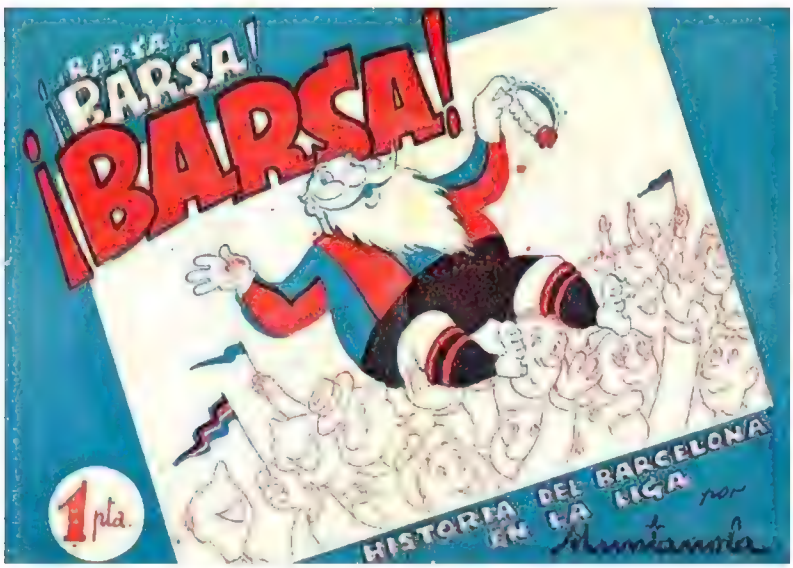
y documentadamente, escribirse la moda de su tiempo, que es el nuestro. [...] Así de fácil, así de fiel, así de sincero, es el humor de Quim Muntañola."(36)
Ahora bien, si le preguntan qué es el humor, Muntañola contesta: "La única manera de vivir y de ganarme la vida. No habría podido hacer otra cosa. Es un "modus vivendi" divertidísimo. He despreciado cosas y cargos mucho más serios y solemnes, naturalmente mucho más rentables, porque no me habría divertido tanto. He sido absolutamente fiel al humor."(37) No es nada extraña esta conexión entre Muntañola y el humor, ya que, como sigue explicando Julian Mir, "el día que un historiador pudiese reunir material suficiente para escribir la historia y aún la prehistoria del chiste o del humor, llegaríamos a la conclusión de que hoy, como hace mil, diez mil o cien mil años, la materia prima del humor es la gracia. Y ésta, la gracia, del brazo de la agudeza, es una virtud que posee a raudales Joaquín Muntañola. ¿Gracia a la antigua? ¿Moderna? Yo diría, eterna. Muntañola es fiel a unos cánones, es leal a sí mismo. Hace humor con humor porque es un humorista nato. Lo es cuando dibuja, cuando escribe, cuando conversación y lo es, incluso, cuando él no lo sabe ni lo pretende." (38)

Después de tantos dibujos realizados, de tantos chistes, tantas horas de radio, tantas comedias y guiones de cine y televisión, de tantos y tantos textos, artículos y libros, después de tanta actividad creadora, cuando Manuel Ibàñez Escofet (39) le pide "¿De qué estás más satisfecho?", Muntañola -ya me lo imagino, alzando la ceja, inicia su afable sonrisa por debajo del bigote y mirándote fijamente con aquellos ojos brillantes y vivos- responde: "De la familia". No podía ser de otra manera!

NOTAS:

1. Entrevista de Eliseo Albarrán en la revista *Lecturas*, 28-IX-1979
2. Palabras de César Mora en el prologo al libro *Muntañola y el motor.* Barcelona: Plancton, 1973 (p.9)
3. Entrevista con Quim Aranda en *Avui*, 23-II-1999
4. Reportaje de José Manuel Carril en *La Actualidad Española*, 26-IV-1962
5. Artículo de Joaquín Soler Serrano en *El Correo Catalán*, 18-V-1947
6. Josep Maria Lladó en el prólogo de *Muntañola y las tentaciones.* Barcelona: Plancton, 1973 (p.7-8)
7 Análisis de Ivan Tubau en *El humor gráfico en la prensa del franquismo.* Barcelona: Mitre, 1987, (p. 154-156).
8. Articulo de José Vilabella Guardiola en *Asturias Semanal,* Febrero de 1975
9. Vilabella Guardiola, José. *Los Humoristas.* Barcelona: Amaika, 1975 (p. 221-223)
10. Artículo de la serie "Gentes de pluma y làpiz" firmada por Josep Maria Cadena en *Diario de Barcelona,* 4-II-1973
11. Reportaje de José Manuel Carril en *La Actualidad Española*, 26-IV-1962
12. Entrevista de Enric Amat en *Barça*, 01-II-1967
13. Entrevista de Eliseo Albarrán en *Lecturas*, 28-IX-1979
14. Tubau, Ivan, Op. cit. (p. 156)
15. Josep Maria Cadena en *Diario de Barcelona,* 4-II-1973
16. Artículo de Josep Maria Lladó en *Tele/eXprés*, 25-I-1973
17. Josep Maria Lladó en el prólogo de *Muntañola y las tentaciones.* Barcelona: Plancton, 1973 (p. 8-9)
18. Lluis Maria Fabre en el prólogo de *Muntañola y la calle.* Barcelona: Plancton, 1973 (p. 7-8)
19. Jaime Castells en el prólogo de *Muntañola y ellas.* Barcelona: Plancton, 1973 (p. 7)
20. Artículo en la revista *Destino,* 25-III-1944
21. Josep Maria Cadena en *Diario de Barcelona*, 4-II-1973
22. Entrevista con Quim Aranda en *Avui*, 23-II-1999
23. Prólogo de Alberto Martorell en el libro *Muntañola y los médicos.* Barcelona: Plancton, 1972 (p. 9)
24. Artículo de Josep Maria Cadena en *Avui*, 5-VII-1976
25. "Biografía en relieve", Artículo de Manuel Amat en *Dicen*, 28-X-1963
26. Reportaje de Ricardo Huertas en *Dígame*, 07-III-1967
27. Artículo en la revista *Destino,* 25-III-1944

28. Vilabella Guardiola, José. Op. cit. (p. 225)
29. Entrevista de A. Luengo en *Presència*, 9/15-VII-2004
30. Vilabella Guardiola, José. Op. cit. (p. 226)
31. Andreu Rosselló en el prólogo de *Muntañola y este país*. Barcelona: Plancton, 1973 (p. 7-8)
32. Tubau, Ivan. *Op. cit*
33. Artículo de Muntañola en *Dicen*, 26-X-1977
34. Palabras de Muntañola recogidas en el libro de José Manuel Gironés *La política española entre el rumor y el humor*. Barcelona: Nauta, 1974 (p. 370-371)
35. Josep Maria Cadena. "El Humor Catalán", en *Destino* 27-I-1977
36. Julian Mir en el prólogo de *Muntañola y el cine*. Barcelona: Plancton, 1972 (p. 9)
37. Entrevista de Manuel Ibáñez Escofet en *Catalunya Express,* Marzo 1958
38. De nuevo, palabras de Julián Mir en *Muntañola y el cine*. Barcelona: Plancton, 1972 (p. 8)
39. La misma entrevista de Manuel Ibáñez Escofet en *Catalunya Express*, 03-III-1958



BIBLIOGRAFÍA Y HEMEROGRAFÍA DE MUNTAÑOLA

Bibliografía de Muntañola

Libros de chistes dibujados

160 chistes ilustrados / Joaquin Muntañola
Barcelona : Biblioteca Atalaya, 1943, 78 p.; 15 cm
Álbum del Buen Humor – Potax (cromos)

Barcelona [s.n] (Roldós, 1944); 50p.; 27 cm

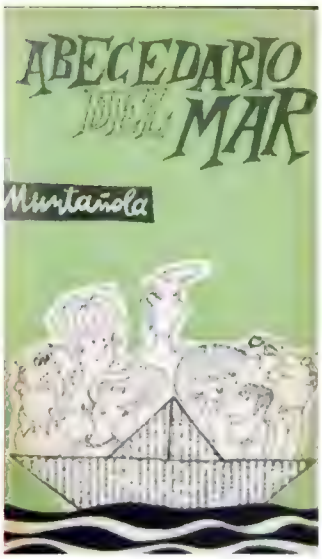
¡Barsa!¡Barsa!¡Barsa! Historia del Barcelona en la Liga / por Muntañola
Barcelona [s. n.], 1948, 12 p. 15X21 cm.

Calendario humorístico – Leti-Uquifa
[s.l., s.n.], 1953; 369 p. 6 cm.

Calendario humorístico – Leti-Uquifa Información médica
[s.l.] Leti-Uquifa, 1954; 370 p. 7 cm.

365 Chistes húmedos – Champaña Castellblanch

[s.l., s.n.] 1954; 368 p. 9 cm.



365 Chistes húmedos – Champaña Castellblanch
[s.l., s.n. s.f] 366 p. 8 cm.[Barcelona] : Juan Salvador, [1969], 63 p. ; 23 cm
Abecedario del mar / escrito y dibujado por Muntañola

Muntañola-- y el cine
Barcelona : Plancton, [1972] 110 p. ; 19 cm

Muntañola-- y Pili
Barcelona : Plancton, [1972] 110 p. ; 18 cm
Col.lecció: El Humor de Muntañola ; v. 2

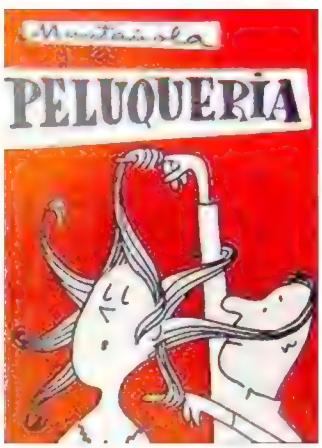
Muntañola-- y los médicos
Barcelona : Plancton, [1972] 110 p.; 18 cm
Col.lecció: El Humor de Muntañola ; v. 3

Muntañola-- y el sexo
Barcelona : Plancton, [1972] 109 p. ; 18 cm
Col.lecció: El Humor de Muntañola ; v. 4

Muntañola-- y el fútbol
Barcelona : Plancton, [1973] 110 p.; 19 cm
Col.lecció: El Humor de Muntañola ; v. 5

Muntañola y las tentaciones
Barcelona : Plancton, [1973] 110 p. ; 19 cm
Col.lecció: El Humor de Muntañola ; v. 6

Muntañola -- y el motor
Barcelona : Plancton, [1973] 110 p.; 19 cm
Col.lecció: El Humor de Muntañola ; v. 7



Muntañola-- y la administración
Barcelona : Plancton, [1973] 110 p.; 19 cm
Col.lecció: El Humor de Muntañola ; v. 8

Muntañola-- y este país
Barcelona : Plancton, [1973] 110 p. ; 20 cm
Col.lecció: El Humor de Muntañola ; v. 9

Muntañola-- y el turismo
Barcelona : Plancton, [1973] 110 p.; 18 cm
Col.lecció: El Humor de Muntañola ; v. 10

Muntañola y la calle

Barcelona : Edit. Plancton, [1973] 110 p. ; 19 cm

Muntañola-- y ellas
Barcelona : Plancton, [1973] 110 p.; 19 cm
Col.lecció: El Humor de Muntañola ; v. 12

Muntañola y la peluquería
[Barcelona] : Hipertín, [1973] 52 p. ; 19 cm

Sonrisas
[Barcelona] : Danone, [1973] 48 p.; 19 cm

Días y noches de boda
[Barcelona] : Faro, [1973] 48 p. ; 19 cm

La náutica
[Barcelona] : Motormaso, [1974] 48 p. ; 20 cm

12,25% [Barcelona]: Inversiones Fondo Inmobiliario Europeo, [1974] 48 p.; 20 cm

Pijamas y camisetas / ofrecido por Ven-Bo
[s.l.] (Barcelona: Socitra): 1974; 22p. ; 19cm

Camping
Girona : Camping Caravaning Valldaro, [1974] 48 p. ; 19 cm

El cocodrilo Lacoste
[S.l.] : Basi Hnos., [1974] 47 p. ; 20 cm

Estampados
[S.l. : s.n., 1975] (Barcelona : Imp. Socitra) 47 p. ; 20 cm

El gas / Muntañola lo vio así
[Barcelona] : Cataluña de Gas y Electricidad, [1975] 54 p.; 19 cm

Muntañola / Oleoskin / Synthon / Teelak
[s.l.], Syntol Cientifical, 1975; 48 p.; 19 cm

La pastisseria / [por] Muntañola
Barcelona : Pastisseria Bomboneria Baixas, D.L. 1976 ; 24 p. ; 19 cm

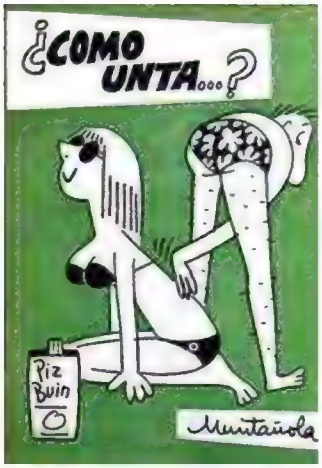
El espectáculo / [por] Muntañola
[S.l.] : Matías Colsada, D.L. 1977: 47 p. ; 20 cm

¿Como unta...? Piz Buin / Muntañola
[s.l.]: Piz Buin, 1978 ; 48p.; 19 cm

La vida en dulce / Muntañola
[s.l. : s.n.] 1978: 104p.; 19cm

Muntañola. El Café
[s.l] : Cafés Soley, [1981]; 72 p.; 19 cm

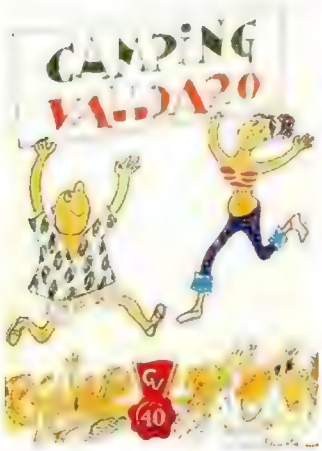
Tenis (Bylyl)/ Muntañola
[s.l.: s.n.] 1981; 64p. 19 cm



Bimbo / Muntañola
[s.l., s.n.] 1982; 46p.; 16 cm

Cerveses Damm es permeten aconsellar-vos...
[s.l.] : Cerveses Damm, [1982]; 64 p.; 16 cm

Auca de la Platja d'Aro / [text i dibuixos de Joaquim Muntañola]
Castell Platja d'Aro : Foment Municipal de Turisme, D.L. 1988
55 p.; 17 cm



Muntañola y Pili
Tokio: Magazine House, 2002; 114p.; 17 cm
Col.lecció: Relax library n. 11

Camping Vall d'Aro
Platja d'aro: Càmping Valldaro, 2004; 48 p.; 19 cm

Hotel Costa Brava. Restaurant Can Poldo / Muntañola
(Platja d'Aro): 2005; 68p.; 21 cm

Ahir i Avui. Joaquim Muntañola
Barcelona: 2006; 68p. 16,6cm.

Novelas y textos:

El Misterio de la Montaña Negra / Joaquín Muntañola
Barcelona: Biblioteca Atalaya, 1944; 22 cm.

¡Salve Cayo!
Barcelona: Editorial Miva, 1944; 68p. 20 cm.
Colecció: Biblioteca Humoristas

Esquí: 10 entrevistas [por Muntañola]
[Barcelona] 1948 [s.n.] Asociación Excursionista de Etnografía y Folclore; 12 p.; 22. cm.

Mi costa brava
Barcelona: Ed. Imprenta Gráfica Myne, 1965: 143 p.; 21 cm.

Las Viudas
autoedició [s.l.; s.f.; s.n.] 188 p.; 21 cm.

22 historias y un secuestro / Joaquim Muntañola. 1ª ed.
Barcelona : Bígaro, 1998 : 215 p. ; 21 cm.
Col.lecció: Trazos ; n. 11

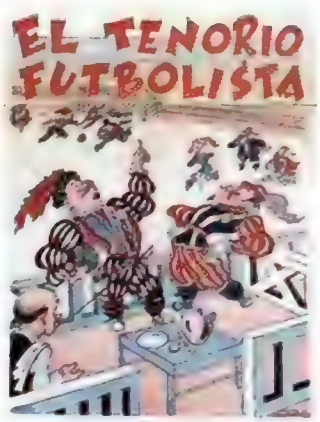
Han arribat dos homes / Joaquim Muntañola
1ª ed. Valls : Cossetània, 2004 ; 125 p.; 21 cm
Col.lecció: Col·lecció Narrativa ; 37

La memòria fa pessigolla
Barcelona: Angle editorial, 2007; 200p.; 23 cm.

Obras como ilustrador:

Las mejores anécdotas cómicas --- Más de 300 anécdotas divertidas ilustradas por Muntañola
Barcelona, Ed. Bauzá, [s.f.] 48p. ; 25 cm.

Centellas, Víctor
El Tenorio futbolista
Barcelona, [1945?] (s.d.)



Vallés-Pujals Tuset, Luís María
¡Oh, el veraneo!
Barcelona [s.n.] 1950 (Graf. Juan José) 140 p. ; 20 cm.

Carabias, Josefina
La mujer en el fútbol
Barcelona: [s.n.], 1950; 136 p. ; 22 cm.

Espriu Castillo, José ("Cianófilo")
El consejo del doctor; prólogo del prof. Dr. A. Pedro-Pons [ilustrado con dibujos de J. Muntañola]
Barcelona: Aymá, 1956; 229p.; 18 cm.
Col.lecció: Vivir es saber vivir; v. 18

Pasteur, Claude
El eterno Adán; traducción de Mª Dolores Narbón ; ilustraciones de Muntañola
Barcelona : Sagitario, [1963] 164 p. ; 19 cm
Col.lecció: Colección "Ayer y Hoy, Humor" ; v. 1

Massian, Michel
¡Tenemos coche! / Traducción de Mª Dolores Narbón ; ilustraciones de Muntañola
Barcelona : Sagitario, [1963] 187 p.; 19 cm
Col.lecció: Colección "Ayer y hoy, humor" ; v. 2

Faizant, Jacques
Café de barrio / ilustraciones de Muntañola ; [traducida por Maruja D. de Muntadas-Prim]
Barcelona : Sagitario, [1963] 229 p. ; 19 cm
Col.lección: Colección "Ayer y Hoy, Humor" ; v. 3

Wilkinson, G.K.

Las Monas / Ilustraciones de Muntañola; [traducida por Consuelo G. de Ortega]
Barcelona : Sagitario, [1963] 230 p. ; 19 cm
Col.lección: Colección "Ayer y Hoy, Humor" ; v. 4

Bergès, Yves-Guy
¡Auto-stop! : (Guía práctica y humoristica del "auto-stopista") / Ilustraciones de Muntañola ; [traducido por Antonio Valiente]
Barcelona : Sagitario, [1963 (Socitra)] 170 p., 1 h. ; 19 cm
Col.lecció: Colección "Ayer y Hoy, Humor" ; vol. 5

Clarasó, Noel
3º Izquierda / Ilustraciones de Muntañola ; [traducido por Antonio Valiente]
Barcelona : Sagitario, [1963 (Socitra)] 205 p., 1 h. ; 19 cm
Col.lecció: Colección "Ayer y Hoy, Humor" ; vol. 6

Vela Jiménez, Manuel
Cruz y raya / ilustrado por Muntañola
Barcelona : Paneuropea de Ediciones y Publicaciones, [1973]
191 p.; 18 cm
Col.lecció: Colección Semillas de humor

25 – Electrosistemas Bach
[s.l., s.n.] (Electrosistemas Bach) 2003; 50p.; 22 cm

Bibliografía sobre Muntañola:

***Libros*:**

BENDOZZI, Giannialberto. *"Cartoons" 110 años de cine de animación*. Madrid: Ed. Ocho y medio, 2003
CESC; SOLÀ i DACHS, Lluís. *El humor culé*. Barcelona: Barcanova, 1998
CUADRADO, Jesús. *Diccionario de uso de la historieta española (1873-1996)* Madrid: Compañía Literaria, 1997
CUADRADO, Jesús. *Atlas Español de la cultura popular. De la historieta y su uso, 1873-2000* (II Vols.). Madrid: Ediciones Sinsentido, 2001
CAPDEVILA, Jaume. *Trazos. Un siglo de ilustración y buen humor en Mundo Deportivo*. Barcelona: Mundo Deportivo, 2005
CONDE MARTÍN, Luis. *Días de libros. Antología de humor gráfico y lectura 1978-2003*. Fundación Germán Sánchez Ruipérez. Madrid, 2004
CORTÉS PASCUAL, Juan José [et al.]. *Historia y analisis de la revista TBO hasta la conmemoración del 75 aniversario*. Bellaterra: Universitat Autónoma de Barcelona. Servei de publicacions, 1993
GIRALT-MIRACLE, Daniel. "Los ilustradores de La Vanguardia" a *El pulso de los días. 125 años de La Vangaurdia*. Barcelona: CCCB, 2006
GIRONÉS, José Manuel. *La política española entre el rumor y el humor*. Barcelona: Nauta, 1974
HORN, Maurice. *The world encyclopedia of cartoons*. New York: Chelsea House Publications, 1981
JOAN ROSA, Josep Maria, i SOLDEVILA, Juan Manuel. *L'aventura del TBO*. Girona: Universitat de Girona / Museu del Joguet de Catalunya, 2001
MARTÍN, Antonio. *Historia del comic español: 1875-1939*. Barcelona: Gustavo Gili, 1978.
MORENO SANTABÁRBARA, Federico. *TBO 75 años*. Barcelona: Ficomic, 1992

SEGURA, Rosa. *Ediciones TBO ¿Dígame? Memorias secretas de una secretaria.* Barcelona: autoed., 2006
SOLÀ i DACHS, Lluís. *El be negre i els seus homes.* (II vols.). Barcelona: Edhasa, 1977
SOLÀ i DACHS, Lluís. *La caricatura política i social a Catalunya (1865-2005).* Barcelona: Duxelm, 2005
SOLÀ i DACHS, Lluís. *L'humor català.* (III vols.) Barcelona: Bruguera, 1978
SOLÀ i DACHS, Lluís. *Un segle d'humor català.* Barcelona: Bruguera, 1973
TUBAU, Ivan. *De Tono a Perich: el chiste gráfico en la prensa española de la posguerra (1939-1969).* Madrid: Fundación Juan March; Guadarrama, 1973
TUBAU, Ivan. *El humor gráfico en la prensa del franquismo.* Barcelona: Mitre, 1987
VILABELLA Guardiola, José Manuel. *Los humoristas.* Barcelona: Amaika, 1975
VV.AA. *El Humor y la confección.* Barcelona: 5 Salon Nacional de la confección, 1965
VV.AA. *Almanac Serra d'Or 1974.* Barcelona: Publicacions de l'Abadia de Montserrat, 1973
VV.AA. *En Patufet (1904-1938) Antologia i història.* [s.l.] Fundació Folch i Torres / Els llibres del castell, 2004
VVAA. *Els dibuixants del TBO. Dibuixos originals 1917-1960.* Rubí: Museu etnogràfic Vallhonrat, 2003
VVAA: *Grandes maestros del TBO.* Barcelona: Ediciones B, 2006
VV.AA. *Humor gráfico español del siglo XX.* Madrid: Salvat/Alianza Editorial, 1970
VV.AA. *Llibre de l'any 1962.* Barcelona: Alcides, 1963
VV.AA. *Llibre de l'any 1963.* Barcelona: Alcides, 1964
VV.AA. *Museo de dibujo Castillo de Larres.* Zaragoza, 1997
VVAA. *Psicalíptics.* Sabadell: Museu d'Art de Sabadell, 2004
VVAA. *Super humor. Série TBO.* Barcelona: Ediciones B, 1992
WIRTH, Rafael, CAPDEVILA, Jaume. *Señor director... La ciudad vista por los ojos de los lectores y los humoristas gráficos.* Barcelona: La Vanguardia Ediciones, 2006. Col. "Barcelona, una ciudad de vanguardia", vol. 17

***Artículos en prensa*:**

POL i GIRBAL, Jaime. Muntañola, el padre de "Don Felipe" no se parece en nada a su hijo calvo. *El Correo de Mallorca*, 13-IV-1947
SOLER SERRANO, Joaquín. ¿Cómo lo dibujaría usted? *El Correo Catalán*, 18-V-1947
LIENCE BASIL, Fernando. Caricaturas de Joaquín Muntañola en la Asosiación de pesca submarina. *El Mundo Deportivo*, 16-XI-1947
A.R.H. Joaquin Muntañola. *Sabadell*, 10-XII-1948
P. Al habla con Joaquín Muntañola. *Tarrassa*, 1-II-1949
ANGEL. Don Joaquín Muntañola Puig, dibujante caricaturista. *Estela*, 2-XII-1950
AMAT, Manuel. Los de "Vida" somos así... *Vida deportiva*, 16-I-1951
COQ. *El caricaturista y su "mono".* Momento, 27-XII-1951
PASTOR, Ricardo. Una mentira todas las semanas. *Dicen*, 29-I-1955
IBÁÑEZ ESCOFET, Manuel. Joaquim Muntañola. Alegra a los demás desde su adolescencia. *Catalunya express,* 03-III-1958
CARRIL, José Manuel. Un bohemio fabricante de chistes. *La Actualidad Española*, 26-IV-1962
AMAT. Biografía en relieve. Muntañola. *Dicen*, 28-X-1963
Del ARCO, Manolo. Mano a Mano. Joaquín Muntañola. *La Vanguardia*, 29-VII-1965
AMAT, Enric. Los grandes del dibujo deportivo de humor. Muntañola. *Barça*, 1-II-1967
HUERTAS, Ricardo. Muntañola... en serio. *Dígame*, 07-III-1967
TRIAS, Mario. Muntañola, caricaturista inédito de toreros. *El ruedo*, 11-IV, 1967
GIRONÉS, José Manuel. El humor y la política, crónica de éstos años. *Dossier Mundo*, juny de 1972
TUBAU, Ivan. Aproximación a una sociología del chiste. *Dossier Mundo*, juny de 1972
OLIVÉ, Pere. Els homes del Patufet d'avui. Joaquim Muntañola. *Patufet,* 29-IX-1972

LLADÓ, Josep M. Media hora con Joaquin Muntañola. Presenta cuatro libros y está a punto de publicar ocho más. *Tele/eXprés*, 25-I-1973
CADENA, Josep Maria. Gentes de pluma y lápiz. Muntañola, creador de un humor popular y directo. *Diario de Barcelona*, 04-II-1973
VILABELLA GUARDIOLA, José Manuel. Muntañola o el humor prolífico. *Asturias semanal*, 2-II-1975
SÁNCHEZ, Lolita. Joaquín Muntañola está escribiendo una serie humorística. *Tele/eXprés*, 7-VI-1975
CADENA, Josep Maria. Joaquim Muntañola. *Avui*, 05-IX-1976
CADENA, Josep Maria. El humor catalán. *Destino,* 27-I-1977
ALBARRÁN, Eliseo. Muntañola: "He hecho millones de chistes y los he vendido a kilos". *Lecturas*, 28-IX-1979
SOLÀ i DACHS, Lluís: Muntañola, l'èxit de l'humor amable i popular. *Hoja del Lunes,* 08-XI-1982
GALLO, Federico y VILA SAN JUAN, J.F. : Joaquim Muntañola. *El Noticiero del viernes*, 20/26-VI-1984
ARANDA, Quim. Joaquim Muntañola, ninotaire: "He pixat sempre amb la meva". *Avui*, 23-02-1999
COLOMER, Víctor. Cara a cara: Joaquim Muntañola, ninotaire. Diari de Sabadell, *30-XI-2000*
A.L. El Saló homenatja Joaquim Muntañola, memória viva de la historieta espanyola. *Diari d'Andorra*, 30-IV-2001
CABRÉ, Tate. Muntañola: "En el sur de Catalunya el humor es muy británico". *Diario de Tarragona*, 09-V-2003
CAPDEVILA, Jordi. 70 anys d'alegrar la vida. *Avui,* 14-III-2004
MÁRQUEZ, Teresa. Els dibuixos de Muntañola, pare de Josechu el Vasco del "TBO", a Premià de Mar. *El Punt*, 21-I-2003
AMELA, Víctor M. La contra. Muntañola:"Yo jamás me he aburrido" . *La Vanguardia*, 13-VIII-2003
MOLINAS i FALGUERAS, Lluís. Els ninots de Muntañola, il.lusió de grans i petits. *La Proa, Diari del Baix Empordà*, 17/24-V-2003
MOLINAS i FALGUERAS, Lluís. L'Hotel Alomar projecta una sala dedicada al dibuixant Muntañola. *La Proa, Diari del Baix Empordà*, 17/24-V-2003
LUENGO, A. Joaquim Muntañola. *Preséncia*, 9/15-VI-2004
CAPDEVILA, Jaume. El Mundo dibujado. Suplement "Cent anys d'emocions". *Mundo Deportivo*, 01-II-2006
CASTILLÓN, Xavier. Una exposició mostra a Castell d'Aro totes les cares de Joaquim Muntañola. *El Punt*,10-VI-2006
CAPDEVILA, Jaume. Noventa años de buen humor. "Revista del Domingo", *La Vanguardia*, 08-X-2006

***Artículos en prensa sin firma*:**

Joaquín Muntañola. *Barcelona Teatral*, 11-III-1943
Muntañola, el hombre que hace reir al transeúnte. *Destino*, 25-III-1944
¡Gracias Muntañola! *Destino*, 23-XII-1944
Una nueva crítica. Escaparates de fiestas. *Destino*, 5-I-1946
Charla de Joaquín Muntañola. *El Correo Catalán*, 17-1-1947
Muntañola en Cúspide. *Cúspide*, 29-VII-1962
El caricaturista y su mono. Joaquín Muntañola. *La Família*, gener de 1967
Número-Homenaje del TBO a sus dibujantes y colaboradores con motivo de los 50 años de la revista. *TBO*, [1967]
Quimet Muntañola, reincidente. *El Pito,* 12-VI-1968
Muntañola. *Dossier Mundo*, juny de 1972

"Muntañola y..." aparecen los 4 primeros títulos de una serie de 12 de nuestro humorista. *El Correo Catalán*, 1-II-1973
Muntañola: "Mi dibujo es un modesto homenaje al hombre de mar y a los deportistas". *Diario del XIV Salón Náutico*, 17-I-1976
"De ayer a hoy. Dibujantes en La Vanguardia". *La Vanguardia*, 11-IV-1982
Muntañola. *La Vanguardia*, 15-VII-1984
Idees. Suplement mensual de cultura. Extra TBO. *Regió 7*, desembre 1995
Habla Muntañola, un maestro de la historieta hispana. *Diario de Avisos*, 15-III-1998
Joaquim Muntañola, Creu de Sant Jordi. *El Carrilet*, noviembre de 2000
"Ninotaires", la manera més divertida i concisa d'informar. *La veu del club*, núm 17, Abril 2001
Travelogue. Muntañola y Pili. *Relax* (Japón), febrer de 2002
L'espurna culer de Muntañola. *Barça*, Juliol-Agost 2003
La Risa. Muntañola. *Mundo Deportivo*, 5-III-2006
Antològica del dibuixant Joaquim Muntañola a Castell d'Aro amb la col.laboració de la Fundació Caixa Sabadell. *Bonart*, n.80, Juny 2006

NO SOLO DE HAMBRE VIVE EL HOMBRE: ESCOBAR Y SU CARPANTA

AGUSTÍN RIERA

Traducción de "NO SOLO DE HAMBRE VIVE EL HOMBRE: ESCOBAR Y SU CARPANTA" · EL BOLETÍN

EL BOLETÍN
TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 1, VI-2003

Artículo publicado originalmente en El Boletín nº 54 de abril / junio de 2003, que rememora las circunstancias sociales en las que se desarrollaban las publicaciones y personajes de la postguerra española, centrándose especialmente en Carpanta, de Josep Escobar.

NO SOLO DE HAMBRE VIVE EL HOMBRE
ESCOBAR Y SU CARPANTA

Carpanta formó parte de aquellos entrañables personajes del semanario *Pulgarcito* en su "década prodigiosa" que abarcó los años 1947 a 1956. En aquella revista se dieron cita los mejores autores con las mejores series humorísticas de todos los tiempos, logrando entre todos ellos la más auténtica descripción de la sociedad española de la posguerra. Fue una verdadera crónica de la vida cotidiana española, un reflejo fiel, mordaz y corrosivo, a la vez que tierno y cariñoso, de aquella sociedad, tratada con gracia y violencia, con ingenio y acierto, con veracidad y profundidad. En Francia se dice que para conocer a fondo la sociedad francesa del siglo XIX, lo mejor es leer a Balzac. Igualmente podemos decir que para conocer la realidad española de la posguerra, lo mejor es leer el *Pulgarcito*. Un estudio detallado de esa revista durante aquellos años sería la mejor crónica costumbrista a la que nos podríamos referir para comprender la mentalidad y costumbres de la sociedad española de entonces y sus repercusiones sobre las generaciones que le siguieron. Tal estudio se podría titular, por ejemplo, "Los humoristas del *Pulgarcito*, testigos de su tiempo". La censura no vio o no dio importancia a estos elementos, que, aunque evidentes, estaban protegidos por el humor, ya que éste permite hacer gala de más licencias que el tema "serio". Parece increíble que la censura no interviniera en la corrosiva crítica subversiva de aquellos personajes. Pero es que los blancos obsesivos de los censores eran la "política", la "religión" y el "sexo". Y el *Pulgarcito* sabía tratar tales temas con mucho ingenio, con una gracia y una sutilidad que no podían menos que escapar totalmente a los energúmenos incultos y con un cociente intelectual próximo al cero, que eran los encargados de la censura. Hasta el punto de que no supieron ver o no pudieron hacer nada para impedir que hubiera una sección titulada "Nuestra voraz tijera", que pretendía seleccionar los mejores chistes, como si los hubiera recortado de diferentes publicaciones, cuando en realidad era la intención el denunciar los "cortes" tan famosos que se efectuaban en las publicaciones, y, sobre todo, en el cine. Burla y denuncia al mismo tiempo, los lectores, ellos sí, comprendían la alusión. Fue gran acierto de los editores y

artistas el concebir una revista que no sólo se dirigía a los niños, sino que era perfectamente adaptada para los adultos, lo que fue la clave de su éxito. El carácter español es capaz de convertir en chistes y relatos humorísticos unas situaciones y condiciones que muchas veces son trágicas. Y si muchos de los que leíamos entonces aquellos tebeos no conocíamos una situación tan dramática, sí la teníamos bajo nuestros ojos constantemente, en el caso de un vecino o a la vuelta de la esquina: pobres con ropas rasgadas, usadas o remendadas; gentes que no podían lavarse convenientemente, y aún menos perfumarse; gitanas con gruesos vientres y rodeadas de "churumbeles" agitados y harapientos que tenían que mendigar o echar la buenaventura, emigrantes de otras provincias que tenían que trabajar duro todo el día por una miseria y dormir en un solar o, también, bajo el puente, o en chabolas; vendedores ambulantes con la tienda a cuestas; vendedores furtivos a domicilio que tenían que burlar la vigilancia de las autoridades; comerciantes que abrían a escondidas en horas de cierre obligatorio; estraperlistas que acosaban a los que tenían dinero; y tantas otras situaciones que eran el lote diario de muchos y la evidencia ante los ojos de los otros.

Aquellos personajes calaron muy hondo en el lector (desde niños hasta personas de mayor edad). La prueba es que llegaron a formar parte integrante del colorido, rico y sabroso lenguaje popular. Se designaba a la gente, a las personas, con los nombres o motes de los protagonistas de aquellas famosas series. Se hablaba por ejemplo de una familia como de "la familia Pepe", según los rasgos que los caracterizaban; se decía "pasa más hambre que Carpanta"; a un enamoradizo poco agraciado se le llamaba "un Cucufato Pi"; a niños traviesos se les tildaba de "Zipi y Zape"; a una persona con exceso de peso se le llamaba "Gordito Relleno"; a las solteronas presumidas se las llamaba "las hermanas Gilda"; a una vieja bruja o fanática se la llamaba "Doña Urraca"; a alguien irascible "Don Berrinche"; al señor bajito con mujer gorda, se les llamaba "Don Pío y doña Benita"; y así todos los que regularmente aparecían en la revista y que permanecen aún hoy en nuestro hablar cotidiano. Este podría ser también el objeto de un interesante y curioso libro sobre las expresiones habladas de origentebeístico.

Escobar fue uno de los dibujantes más famosos, creador de personajes inmortales, inolvidables. De entre ellos he escogido a Carpanta, por ser no sólo uno de los más representativos del autor, sino también por el particular impacto que tuvo para mí, en aquellos años de mi niñez.

Como su nombre lo indica (hambre violenta), representa aquella obsesión por el tema del hambre y la comida en nuestra larga posguerra, época de escasez en todos los aspectos, de represalias, de racionamiento y de estraperlo en todo el país.

Su atuendo era toda una simbología. Conservó sus características a lo largo de toda su existencia, con sólo algunos cambios en detalles. En las primeras historietas llevaba un sombrero alargado de ala ancha, negro al principio, en algunas ocasiones blanco. Seguramente la forma y el color daban un tono excesivamente tétrico y sombrío al personaje, que incluso podía dar miedo a los niños. De ahí seguramente que se cambiara por un "canotier" al estilo del cantante francés Maurice Chevalier. Aquel personaje, un vagabundo vestido de frac y pajarita, humillado pero con la cabeza erguida, sonriente a pesar de su lastimera situación, y jocoso cuando podía hacer de las suyas entre la alta sociedad, era una fotografía simbólica del español vencido y resignado, que tanto sufrimiento y peripecias vivía. Era, también, una representación del pícaro español, de tan amplia y conocida tradición literaria, que se pasa la vida soñando en opíparas comilonas e ideando las mil y una picardías para conseguir la máxima realización de sus sueños: comer. Todo lo demás queda reducido a un segundo plano, o, mejor aún, a la nada, porque su razón de existir es únicamente la de satisfacer su siempre insaciable e insatisfecho apetito. Su Graal es un pavo asado y sus sueños están poblados de animalitos bien cocinados, como corderos, lechoncillos y pollos, sabrosos y humeantes, que su agudísimo olfato es capaz de percibir a larga distancia. Claro, como es clásico en el español de entonces, la constante es la frustración. La satisfacción de su hambre proverbial será siempre frustrada y su insatisfecho estómago continuará torturándole al reclamarle aquello que nunca puede alcanzar. Su desdentada boca, guarnecida por sólo uno o dos dientes en la parte superior, representaba dramáticamente el lamentable estado delas fauces españolas debido a la falta de ejercicio y la falta de cuidados sanitarios, más allá de las limitadas posibilidades de los bolsillos de la mayoría de la población. Su boca es grande, y casi siempre abierta, mostrando la negrura de una realidad social que la mayoría de los españoles no osaba, ni

podía, criticar abiertamente por miedo a la delación y las brutales represalias de un sistema que se pretendía justo y santo. Aquel negro pozo sin fondo, siempre abierto y dispuesto a engullir lo que se ponga por delante, era obsesivo en las aventuras. No sólo invocaba el hambre, también simbolizaba el deseo de gritar, de clamar justicia o reclamar lo debido a todo ser humano. Pero de aquella bocaza sólo salían lamentos y una frase a guisa de refrán: "¡Ay, qué desgraciadito soy!". Y como adorno, allí arriba estaban aquellos dos menudos dientes que en una ocasión llega a sacrificar para venderlos y con el dinero comprar comida que luego no puede masticar, falto de ellos.

Escobar intervenía personalmente, de vez en cuando, en las historietas de Carpanta. Era su manera de dar testimonio de su implicación en la obra y el personaje. Cuando vi por primera vez una de esas intervenciones, fue mi ilusión el que otros dibujantes se identificaran, pues siempre había sido objeto de mi curiosidad el saber quiénes estaban detrás de los dibujos, y qué aspecto tenían. De ahí me vino mi afición por los autores de los tebeos y mi interés en conocer por lo menos los nombres de los autores y reconocer su estilo. Bruguera respondió en parte a este deseo publicando la foto del autor en los monográficos de la serie 'Magos del lápiz'. ¡Cuán lejos estaba yo de imaginar que otros muchos dibujantes eran muchachos jóvenes, tan sólo unos años mayores que yo mismo! Pero esto lo supe mucho más tarde.

Volviendo a Escobar, recuerdo que se había dibujado en una ocasión ante la página en blanco, con sólo los cuadritos de las viñetas, pero falto de inspiración para dibujar, o con problemas de conciencia sobre si dejaría comer a Carpanta o no (¡la conciencia de los que tenían el poder de aliviar o solucionar los problemas de los españoles!), o con unos muchachos que le reclamaban le diera de comer a su personaje (¡la "vox populi"!), o teniendo cuitas y problemas con los dirigentes de la editorial, poniendo así de relieve el servilismo al que el español tenía que someterse si no quería pasar hambre como Carpanta.

Carpanta llegó así a concentrar en su personaje una sátira de muchas de las preocupaciones y problemas de los españoles de entonces. El hambre, claro, la obsesión de la comida, de los manjares que estaban fuera del alcance de tantos bolsillos vacíos o a los que sólo se podía acceder raramente y tras arduos esfuerzos y dificultades. Las viñetas estaban cargadas de pavos, de vacas, de pollos asados, de sabrosos lechoncillos, de monumentales jamones, de interminables chorizos y de banquetes entre gente de la "alta sociedad", gente "de alcurnia y copete". Es evidente en este tema la influencia de las famosas películas de Charlot. Otros elementos aparecen de vez en cuando, como el racionamiento y sus interminables colas, y el estraperlo con sus inquietantes personajes y la sempiterna amenaza de la ley. Otro elemento característico del personaje es su famoso alojamiento, el ojo de un puente (con pestañas, muebles pétreos naturales, ventilación y agua corriente), denuncia de la escasez de alojamiento de entonces. En fin, Carpanta es también un pícaro, en la larga tradición de la picaresca española, pues tiene como ocupación el tratar de ingeniárselas para conseguir algo que echarse al diente. En aquella sociedad había que desenvolverse como se podía y los estómagos vacíos agudizaban el ingenio para conseguir algo: robar un bolso o una cartera, colarse en alguna comilona burguesa, vender algo (hasta sus propios últimos dientes) para conseguir unas monedas.

Carpanta no nos hacía mucho reír. Más bien era de dientes afuera (¡!). La lectura de aquella serie era más bien triste, quizás porque estaba muy apegada a la dura realidad cotidiana. Y en lo que nos fijábamos al leerla, más bien que en la historia o los "gags" era en la precisa veracidad de las situaciones y personajes y, sobre todo, en el profundo y claro simbolismo de lo que estaba representado en el personaje y sus situaciones.

Leíamos con una sonrisa triste y sentimental.

Agustín Riera Torres

EL MUNDO DE ESCOBAR. LA VIDA DE UN NINOTAIRE

JAVIER ALCÁZAR

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 1, 27-X-2008

EL MUNDO DE ESCOBAR
La vida de un *ninotaire*

Josep Escobar dedicó la mayor parte de su vida a crear ilusiones y fantasías, ya fuera con sus personajes de historieta (donde desarrolló su principal actividad siendo uno de los referentes de la Editorial Bruguera), con sus obras de teatro, sus dibujos animados o incluso sus invenciones. Coincidiendo con el centenario de su nacimiento Ediciones B (heredera moral y legalmente de Bruguera) le dedica varias publicaciones, entre ellas un libro teórico escrito por Antoni Guiral y Joan Manuel Soldevilla titulado *El mundo de Escobar*.

Independientemente de la poca originalidad del título, la publicación de este libro supone toda una novedad sin precedentes dentro de la política editorial de B. Hasta la fecha se habían editado varios tomos recopilatorios en forma de homenaje: los *Superhumor* de aniversario de Mortadelo y Filemón, los tomos de Superhumor con *El Ibáñez más clásico* o el dedicado a revisar la evolución de Zipi y Zape, los especiales *El gran libro de El Capitán Trueno* y *El gran libro de Mortadelo y Filemón*, éste último también elaborado por Guiral y en relación con onomásticas de los personajes... Pero no existía ningún libro puramente teórico dedicado a un autor, ni siquiera a Ibáñez, el superventas de la editorial. Este simple hecho da cuenta de la importancia de un creador que necesariamente requiere una revisión.

El libro de Guiral y Soldevilla es, como reconoce uno de los autores en el prefacio, divulgativo. No pretende ser ni el libro definitivo ni un ensayo sesudo y profundo. Esto se traduce en una combinación muy acertada de imagen y texto, con preponderancia de lo primero, y un lenguaje asequible para el neófito, que podrá valorar el trabajo de Escobar sin tener que ser un entendido en historieta. Hay que destacar que este afán divulgativo no conlleva un trato superficial de la materia, sino que la experiencia de Guiral en el tema hace que cuestiones tan complejas como la política de publicaciones de Bruguera o el desarrollo de la historieta de humor en España pasen a un segundo plano para dar mayor importancia a la figura personal y artística de Escobar y a sus creaciones.

El volumen se divide en varios capítulos: "Una larga y dilatada experiencia vital", donde se hace un repaso a la biografía del autor desde sus inicios en Granollers hasta su éxito en Bruguera, pasando por sus experiencias en la cárcel y en el desarrollo de la industria de dibujos animados en España, todo ello acompañado de abundante material gráfico, gran parte del mismo inédito; "Retrato del artista emergente", que profundiza en los primeros años de su carrera, con trabajos de *L'Esquella de la torratxa, Papitu, Gutiérrez, TBO, En patufet* y otros que dan una idea más amplia del talento de Escobar, sorprendente para quien lo asocie únicamente a la escuela Bruguera y sus personajes más típicos; "Un Escobar muy animado", que se centra en su etapa como

animador junto con otros pioneros de este arte en España que también dedicarían sus esfuerzos posteriormente a la historieta (como Urda, Iranzo o Cifré), revelando un aspecto bastante poco conocido de la historia del cine español; "Personajes de papel, pero con alma", donde se deja de lado por un momento la biografía de Escobar para centrarse en la "biografía" de sus principales personajes, todos ellos desarrollados en Bruguera y de los que Guiral procura señalar su origen, evolución e importancia, con muestras de los mismos; "Un hombre del Renacimiento" que incide en dos facetas conocidas aunque poco difundidas de Escobar, como eran su afición al teatro que desarrolló como actor y autor *amateur* y sus invenciones bajo el sello Skob; "Las otras vidas", recopilando algunas de las derivaciones de mercadeo de sus personajes, sus adaptaciones televisivas y cinematográficas y sus posteriores versiones por otros autores; y "En homenaje al Maestro", donde se da cuenta de los diversos homenajes en torno a Escobar, con exposiciones y publicaciones. Todo esto se completa con una cronología del autor, una completa bibliografía (de y sobre Escobar) y un índice onomástico.

La labor de Guiral y Soldevilla es ejemplar. En primer lugar, por el ya referido afán divulgativo que favorece el conocimiento de una parte de la historia de nuestra historieta sin simplificaciones ni banalizaciones. En segundo lugar, por el rescate de una figura como la de Escobar. Conocido sobre todo por sus personajes *bruguerianos*, destacando Zipi y Zape y Carpanta, el autor desarrolló toda una carrera plena de forma paralela con el desarrolló de otros múltiples personajes e incluso fuera de la historieta, labor desconocida para el público general y por la mayoría de los aficionados. Supone un placer (re)descubrir a personajes como "Blasa, portera de su casa" o "Doña Tomasa", verdaderas cumbres de genialidad e imaginación lamentablemente olvidadas hoy en día (y de difícil lectura si no se es coleccionista avezado). También llama la atención el marcado carácter coyuntural de sus creaciones de los años 1940 a 60, verdadero reflejo de la sociedad y las costumbres de aquella época, y el catalanismo de sus primeros trabajos, ambos rebajados y diluidos en su evolución posterior durante los 1970 y 80, precisamente la etapa más conocida y difundida de Escobar.

Cabe preguntarse si este libro es una ampliación de la obra anterior de Soldevilla, *El pare de Carpanta i Zipi y Zape*, de 2005. Guiral reconoce que Ediciones B se dirigió a él para realizar el trabajo, y que entonces decidió asesorarse por el mayor experto en Escobar de España. Y aunque la autoría es compartida, los textos tienen *copyright* únicamente de Guiral. ¿Se trata acaso de una reescritura de la obra catalana pasada por el filtro divulgativo de Guiral? Definitivamente, no. Aunque la estructura tiene similitudes y, evidentemente, narra hechos de formas muy parecidas, el tono y el sentido de los textos es diferente. La obra de Soldevilla es, aunque en principio más corta, más profunda, deteniéndose en detalles (como las obras de teatro o los episodios de dibujos animados) que el libro de Ediciones B solo esboza. Soldevilla remarca el carácter catalanista de Escobar, hace constantes referencias a Hergé y Tintin como elemento comparativo (no olvidemos que Soldevilla es un gran aficionado a Hergé y su obra y que ha publicado textos sobre el tema) y señala antecedentes que, extrañamente, no se mencionan en *El mundo de Escobar*: nos referimos a creaciones como *Max und Moritz* o *The Katzenjammer Kids*, evidentes referencias clásicas a las historietas protagonizadas por niños. También es curiosa la ausencia de material gráfico publicado en *El pare de Carpanta...* y ausente en el libro de Guiral y Soldevilla, sobre todo teniendo en cuenta que el apartado gráfico ocupaba en el primero solamente un pliego a color de 16 páginas. Por tanto se trata de dos libros complementarios y necesarios, aunque quizá *El mundo de Escobar* sea obligatoriamente de mayor accesibilidad y difusión, tanto por su (repetimos) carácter divulgativo, la editorial que lo produce y la lengua en la que está escrito.

El mundo de Escobar se queda corto para los amantes de la historieta española, sobre todo para aquellos que centran su interés en una etapa en la que los tebeos tenían (y recibían) una gran influencia social. Sería necesario, al menos, un volumen como este para cada uno de los autores Bruguera para comenzar a compensar el olvido al que durante tantos años se les ha tenido relegados, pero me temo que la labor de recuperación continuará siendo callada, esporádica y voluntariosa.
Al menos, ya tenemos un gran libro para un gran autor.

EL AS DE ESPADAS
AGUSTÍN RIERA

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 2, 15-XII-2008

Resumen / Abstract:

Notas: Este artículo se publicó prefiamente en el fanzine Comicguía, núm. 64. Se ha revisado para la presente edición.

EL AS DE ESPADAS.

Fueron unos años, aquellos primeros 50, en los que descubrimos la esgrima, aquellos en los que predominaron en las salas de cine algunas películas de espadachines que hicieron nuestras delicias y que imitábamos en nuestros juegos de muchachos. Como habíamos jugado a policías y ladrones o a indios y vaqueros, ahora jugábamos a espadachines, piratas y mosqueteros.

Ya poblaban nuestros sueños de aventuras personajes literarios y cinematográficos con espada como **El Pirata Negro, El Corsario Azul, El Zorro y Robín de los Bosques**, sin hablar de algunos seriales que habían hecho nuestras delicias en

los años 40, como fueron **El Guerrero del Antifaz, El Jinete Fantasma, El Diablo de los Mares, El Caballero Fantasma y El Capitán Coraje.**

Desde 1949 teníamos al **Hijo del Diablo de los Mares** y **Zarpa de León**, a los que se añadieron **El Príncipe Dani** (1950), **El Pequeño Mosquetero** (1951), **El Cachorro** (1951), **El Espadachín Enmascarado** (1952) y **El Príncipe Pablo** (1953).

El cine, resaltó la temática de Capa y Espada con películas de gran éxito popular y que veíamos por aquellos años, como:

Los Tres Mosqueteros, de George Sydney, 1948, de la que se hicieron dos versiones idénticas en cromos, publicadas respectivamente en 1950 y 1952.

El Cisne Negro, de Henry King, 1942. Álbum de cromos en 1949.

Los hijos de los Mosqueteros, de Lewin Allen, 1951.

El Hidalgo de los Mares, de Raoul Walsh, 1951

Scaramouche, de George Sydney, 1952.

El temible burlón, de Robert Siodmak, 1952.

La Isla de los Corsarios, de George Sherman, 1953.

El Señor de Ballantry, de William Keighley, 1953.

Cuando apareció *El As de Espadas*, a principios de marzo de 1954, estas películas nos habían marcado y las habíamos visto varias veces, sobre todo la de **Scaramouche**, con el duelo a espada más largo y más extraordinario de toda la historia del cine. Fue en particular el argumento y personajes de esta película, basada en la novela de Rafael Sabatini, que había publicado la Editorial Molino, los que influyeron en la gestación del serial *El As de Espadas*.

Además de la influencia cinematográfica, evidente en el dibujante, hay que recordar que nuestro Federico Amorós era un especialista del folletín y de los grandes escritores populares, lo que se reflejaba en sus guiones, siempre dinámicos, llenos de acción, de amoríos, de amores, de historias entrelazadas y de humor. El origen de "Ardilla", César Conway cuando era niño, está sacado directamente del **Oliver Twist** de Charles Dickens, y el personaje, como su oficio de saltimbanqui, inspirado en el **Scaramouche** del ya mencionado Rafael Sabatini, aunque, por supuesto, sin la connotación histórica y política de la novela del italiano que escribía en inglés, ya que la historia estaba ambientada en los años de agitación social y política que culminaron en la Declaración de los Derechos Humanos y la famosa Revolución Francesa. Quizás para evitar este contexto que podía llevar a situaciones y diálogos equívocos, y por ello peligrosos, Amorós situó la acción en Inglaterra. Pero *El As de Espadas* guardó del héroe de Sabatini hasta el color de su casaca verde.

El serial está ambientado en el Londres de 1710, bajo el reinado de Ana de Inglaterra. As de Espadas es el seudónimo dado al valiente ahijado del artista ambulante Arlequín, por su pericia en la esgrima, además de ser un maestro del disfraz, lo que utilizará con diabólica eficacia en sus aventuras. Hijo en realidad de un ahorcado, el noble César Conway, al saber de su origen por la revelación de Arlequín moribundo, el hábil espadachín, César, luchará para desenmascarar a

los truhanes que habían levantado una falsa acusación contra su padre y se habían apoderado de sus bienes: Peter Black, antiguo verdugo, ahora conocido como el conde de Ingret, y Chacot, antiguo trapero que usaba a niños para cometer raterías (como en la novela de Dickens), ahora conocido como el marqués de Bewer. Vemos aquí una alusión a algunos que no eran nadie y a raíz de un acontecimiento político o una intriga, o una delación, habían subido la escala social, alcanzando puestos usurpados a otros. César había sido uno de los muchachitos utilizados por el infame Chacot, y llevaba el sobrenombre de "Ardilla", por su agilidad y pericia.

César llegará a ser agente secreto de la Corona (nº 6, **La rehabilitación**), antes que James Bond y con el mismo éxito con las mujeres que el agente con licencia para matar. En efecto, como es costumbre del guionista, se entrelazan varias historias y aparecen algunas bellas mujeres que beberán los vientos por el apuesto y noble espadachín: Irene Grey, la hija de Arlequín, con quien se ha criado y a la que quiere como a una hermana, Alicia, la hija de Chacot, de fuerte temperamento, amando y odiando a la vez a César, despechada porque éste ha rechazado su amor (nº 13, **¡Revelación!);** Diana, la hermosa actriz que siempre está declamando sus textos y que profesa una gran devoción y admiración a su compañero de teatro, al que ayudará con eficacia; y, el amor d*El As de Espadas*, la que al final será su esposa, la hija del verdugo, la hermosa y rubia Laura, con la que vivirá una dramática pasión, enturbiada por los sentimientos de culpabilidad y vergüenza de la muchacha, además de pasar múltiples peripecias, raptada por los piratas de La Morsa y retirándose a un convento, mientras César la busca por todas partes.

El humor de Amorós está siempre presente, en personajes, situaciones y diálogos, lo que muchas veces nos recuerda al autor del **Jinete Fantasma**. El dibujo de Gago, sin embargo, con la inexpresividad de los rostros, no llega a rendir todo el sabor de los textos del guionista. En cambio, la narrativa siempre es dinámica y eficaz, tanto en el guión como en la realización gráfica, y aquí, ambos autores eran maestros.

Un "fallo" documental del guionista, que no era tal, puesto que se miraba al público español, es el mismo título "As de Espadas", característico de la baraja española pero desconocido en los naipes ingleses, aunque hay que decir que los naipes anglosajones tienen su origen en la baraja francesa y que las picas de la baraja inglesa se les llama "spades" y tienen su origen en las espadas de la baraja española, igual que los tréboles que se llaman "clubs" (bastos), mostrando así la gran influencia de la baraja española en la inglesa. Así es que creo que, hasta en este detalle, Amorós sabía lo que hacía.

Como mencionamos, se paró la colección en el nº 30, cuando tenía éxito, puesto que fue una de las raras colecciones que tuvieron no sólo Almanaque, sino también Extra de Verano (las otras fueron **Pacho Dinamita**, **Tony y Anita** y **Dan Barry el Terremoto**). Y hablando de rarezas, pues es una de las pocas colecciones donde Gago firmó 2 páginas interiores del cuaderno nº 3, la 8 y la 10, siendo también el primer serial que realizaba para la Maga, pues **El Pistolero Justiciero** era una producción ya realizada con anterioridad y destinada a la editorial Garga.

Un serial que debería haber tenido más éxito, como lo prueba la posible extensión que se hubiera podido dar a las historias y personajes, pero es verdad que Gago aún estaba realizando su **Espadachín Enmascarado** para la Valenciana y, sin desmerecer su labor, quizás la realización por otro dibujante habría impactado más al público. Y pensamos en José Ortiz, quien en ese momento estaba realizando su **Dan Barry el Terremoto**, otra colección de éxito. Fue una lástima que se parara la colección, y aún tenemos que agradecer a Manuel Gago el que impusiera que se realizara un último número para cerrar el serial, por lo que Federico pudo terminar su historia, aunque dejó algunos cabos sueltos, como por ejemplo lo que fue de la enamorada Alicia (quizás desapareció en el País de las Maravillas), y lo que pudo suceder a Irene durante su ausencia, ya que se despide con una breve misiva (nº 12, **La captura de Chacot**) y que aparece de repente, en el último número, trayendo al As, herido, a su amada Laura (nº 30, **Premio a la justicia**). La alusión a Irene que se hace en la primera viñeta del episodio del extra de verano, muestra que la joven estaba destinada a tener más protagonismo en el serial imaginado originalmente por Amorós. Pero, por lo que parece, y está también el ejemplo del serial **El Renegado**, de la misma editorial, los directivos y responsables de la editorial Maga no se entendían, o no comprendían muy bien al guionista, o quizás fuera que, como trabajaba para la Valenciana, se le considerara como una especie de quinta columna de la que había que desconfiar. Lo que es evidente es que algo había que no terminaba de cuajar entre Federico y la editorial Maga. Por otra parte, pienso que si la Maga hubiera sabido atraerse al genial Ambrós, el **Capitán Trueno** nunca hubiera tenido la popularidad de la que disfrutó, mientras que un serial como *El As de Espadas*, o cualquier otro realizado por Amorós y Ambrós, habría sido un éxito sonado del que aún estaríamos hablando largo y tendido. Pero así es la vida en la edición, como en tantos otros oficios y empresas, donde no se llegan a realizar maravillas por causa de incapacidades, incultura, intereses personales o incomprensiones. La "magia de Maga" no funcionó, o no quiso funcionar, con esta colección.

Principales personajes

César Conway, hijo, apodado *El As de Espadas* por su destreza en la esgrima, hijo de César Conway, y ahijado del artista Arlequín. De niño fue adiestrado por el trapero Chacot para cometer latrocinios, bajo el apodo de **"Ardilla".** Rehabilitado llega a ser agente secreto de Su Majestad.

Laura, hija de Peter Black, enamorada de César, su amor es compartido por el joven y se unirán en matrimonio tras muchas dificultades.

César Conway, padre, noble ahorcado bajo una falsa acusación y despojado de sus bienes.

Arlequín, padre adoptivo de César, padre de Irene. Maestro de César en la esgrima y en el teatro.

Irene Grey, hija de Arlequín, enamorada de su hermanastro.

Diana, actriz del teatro ambulante de Arlequín, ama en secreto a César.

Alicia, hija de Chacot, enamorada de César llega a odiarle por despecho.

Peter Black, antiguo verdugo, convertido en el conde de Ingret. Ahorcó al padre de César y, conocedor de su secreto, expresado como última voluntad, se unirá a Chacot para apoderarse de la fortuna del ahorcado. Padre de Laura.

Chacot, antiguo trapero y jefe de una banda de niños maleantes a los que aterroriza. Será el cómplice de Peter Black y llegará a convertirse en el marqués de Beber. Padre de Alicia.

DESDE LA HISTORIETA CLÁSICA PARA NIÑAS A MARY "NOTICIAS"

ANTONIO MARTÍN

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 6, 6-VIII-2010

Resumen / Abstract:

Notas: Este texto es una versión más extensa del escrito por el mismo autor como prólogo para el primer tomo de Mary "Noticias" publicado por Glénat. A la derecha, fragmento de la portada del núm. 74 de la colección regular de IMDE, con dibujo de Barbará.

Palabras clave / Keywords:

Tebeos para chicas/ Girls' comics

DESDE LA HISTORIETA CLÁSICA PARA NIÑAS A MARY "NOTICIAS".

Inicialmente, allá por los comienzos del siglo XX y prácticamente hasta después de la guerra civil, las niñas españolas debieron conformarse con leer los tebeos de humor dirigidos a todos los públicos y los tebeos de sus hermanos.

***La Nuri* (1925).**

Hasta que en 1920 surgió el primer tebeo para niñas: *B B*, editado por Joaquín Buigas, propietario de *TBO*. A partir de aquí apareció un nuevo tipo de tebeos dirigido a las niñas, con los títulos sucesivos de: *La Nuri* (1925), *La Chiquilla* (1927), *Mari-Luz* (1934) y varios suplementos en la prensa de adultos, como *La Mujer, el Niño y el Hogar* en el diario *El Sol* y *Miniatura*, sección especial para las niñas en la revista *El Hogar y la Moda*, en 1934 y el *Almanaque Marujita* para 1936, así como alguna otra página para las niñas publicada en la prensa de adultos, que no aportaban nada nuevo aunque contribuyeron a afianzar la idea de una prensa específica dirigida a las niñas, centrada especialmente en una temática "de los sentimientos".

Primer número de *Mis Chicas* (1941) con una historieta de Jesús Blasco.

La guerra civil hizo que estos tebeos quedasen en simples ejercicios editoriales sin continuidad. Hasta que en los primeros años cuarenta el tebeo español para niñas renace, se afianza y alcanza un desarrollo espectacular. Sociológicamente puede valorarse que en último término los tebeos de la postguerra confirmaban el rol de la sumisión femenina. El primer tebeo importante "para niñas" que apareció en aquellos años –al margen de la edición de muchos y diversos cuadernillos de historietas, perdidos en aquel negro túnel del tiempo que fueron los primerísimos años cuarenta– fue *Mis Chicas* (1941), editado por Consuelo Gil Roësset, cuando esta mujer y su editorial dependían, voluntariamente, de la Delegación de Prensa y Propaganda de FET y de las JONS.

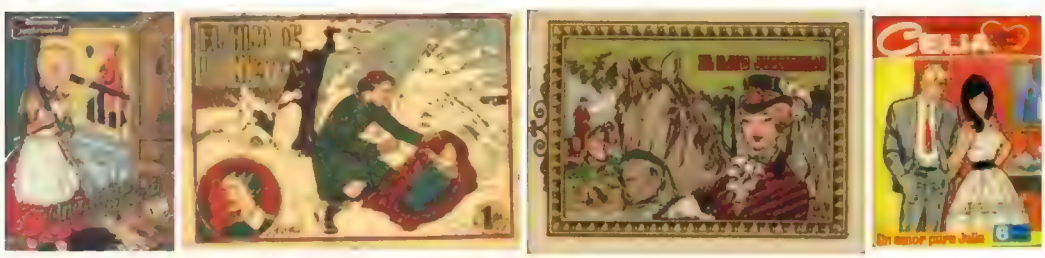
Tras este tebeo, y una vez abierta la compuerta, se produjo una avalancha editorial y se publicaron docenas y docenas y docenas de títulos dirigidos a las niñas lectoras. Con un total predominio de los cuadernos de historietas, en formato apaisado y con episodios autoconclusivos, agrupados por colecciones con nombres a cual más colorido y fantasioso.

LOS TEBEOS PARA NIÑAS EN LA ESPAÑA DE LA POSTGUERRA

Muestras de diferentes revistas dirigidas al público infantil y juvenil femenino entre los años cincuenta y setenta. De izquierda a derecha: *Bazar, Estrellita, Sissi. Suplemento de novelas gráficas* y *Lily*.

Tras la publicación de *Mis Chicas*, a lo largo de los años 1940/50 aparecieron varios tebeos importantes para niñas de contenido variado, casi revistas, como *Bazar* (1947), *Florita* (1949), *Lupita* (1950), *Mariló* (1950), *Estrellita* (1950), *Merche* (1950), etc. Títulos seguidos por los grandes éxitos para niñas y jovencitas de Bruguera: *Blanca*, los tres modelos de *Sissi*, *Mundo Juvenil*... hasta llegar a *Lily* y *Esther.* Pero, pese a la indiscutible calidad de *Mis Chicas*, *Florita* o *Mariló*, por tomar tres ejemplos clave, el auténtico triunfo de los tebeos para niñas radicó en el modelo del simple cuaderno de historietas, que se impuso total y absolutamente por encima de los tebeos de contenidos variados. De aquellas décadas nos quedan cientos de colecciones de cuadernos de historietas que chorrean sentimentalismo fácil, protagonizadas por bondadosas hadas madrina, pastorcitas lindas y desvalidas, príncipes azules redentores, animalitos encantados y parlanchines, enanos buenísimos y brujas malísimas. De entre estos centenares, casi miles, de colecciones y series, se pueden citar como simple ejemplo: *Colección Tulipán*, *Cuentos Selectos Cisne*, *Cuentos de Hadas de Ameller*, *Colección Princesita*, *Cuentos de Hadas de Geniés*, *Cuentos de Hadas Sauce*, *Colección Margarí*, *Carmencita*, *Colección Mis Cuentos*, *Serie Celia*, *Cuentos de la Abuelita*, *Colección Alicia*, *Graciela*, *Colección Lindaflor*, *Colección Tres Hadas*, *Colección Lirio*, *Colección Sentimental*, etc., etc., etc.

Y sobre todo y muy especialmente la colección *Azucena*, auténtica perla de la corona de los tebeos para niñas españoles.



Cuadernos de las colecciones *Sentimental, Margarita, Azucena* y *Celia*.

Estos tebeos, que eran de signo popular, con temas y tratamientos almibarados y un proyecto cultural escapista que difundía una imagen y una propuesta discriminadora de la mujer, configuraron el imaginario colectivo de varias generaciones de niñas españolas con planteamientos que relegaban a la niña, futura mujer, a la cocina y a la maternidad o bien le ofrecían un mundo irreal de fantasía con el que se pretendía endulzar la agria realidad española de los años más duros del franquismo, con una falsa solución que fijaba el máximo objetivo de las lectoras en la obtención del Amor.

A partir de 1957 todo comenzó a cambiar lentamente en España, debido a los nuevos planes de desarrollo con los que se quería relanzar materialmente al país,. Y gracias a la apertura económica que generaron. Todo lo cual tuvo una inmediata repercusión social. Si bien España continuó siendo políticamente la propiedad de un solo amo, es entonces cuando se inicia la evolución sociológica del país, primero lentamente, después más y más aceleradamente: cambian las modas, cambian los gustos, cambia la música, cambian las costumbres... Y lo más importante: cambia la sociedad. Ello se va a reflejar en las aspiraciones de la mujer, que ya no quiere ser lavandera, costurera, planchadora, ni tampoco dependienta u oficinista, para ganarse la vida. Ahora los modelos y los roles que se proponen a las niñas y a las jovencitas desde los tebeos son: azafata, modelo, periodista, cantante, médico, escritora, abogada, arquitecto, pintora... o bombero.

Colección *Rosas Blancas*, de 1958, con portada dibujada por María Pascual.

En la España desarrollista de los años sesenta/setenta, tanto la modosa hija de familia como la universitaria continúan aspirando, más que nunca, al amor y a realizarse en el matrimonio. Pero ahora las lectoras se han vuelto "modernas" y leen colecciones que mezclan en sus argumentos las nuevas aspiraciones de la mujer con la llamada a sus más elementales necesidades sentimentales. Si bien los nuevos tebeos son indicativos de los nuevos tiempos: *Rosas blancas*, *Claro de luna*, *Lilian, azafata del aire*, *Tu romance*, *Mary "noticias"*, *Romántica, Babette*, *Lily*, *Fans*, etc., en definitiva, aunque los tebeos femeninos se replantean y se modernizan... la propuesta final que se hace a las lectoras y el gran objetivo, el gran premio, será siempre el mismo: alcanzar el Amor con mayúscula.

***Claro de Luna*, de 1959.**

La renovación se concretó inicialmente en las páginas de dos colecciones de cuadernos de historietas sentimentales que simbolizan el cambio de los tiempos y de las costumbres, según los veían los editores y los autores de aquellos años: Antes, en los años cuarenta y cincuenta, producían tebeos de hadas, y desde inicios de los años sesenta harán tebeos sentimentales y románticos. Las dos colecciones que marcaron esta nueva tendencia fueron *Rosas Blancas*, editada por Toray desde 1958, y *Claro de Luna*, editada por Ibero Mundial de Ediciones desde 1959.

LOS AÑOS SESENTA, UNA OLA "POP" RECORRE ESPAÑA.

España había salido por fin de los peores negros años de la postguerra. Y de la mano de los tecnócratas del Opus Dei, y siempre con la ayuda del amigo americano, comenzaba el desarrollo económico que dio lugar a cierto aperturismo en las costumbres. Se producía así el cambio sociológico del perfil más evidente de la sociedad española y, sobre todo, de la juventud de aquella "década prodigiosa", tal y como algunos publicistas han rebautizado, mucho más tarde y con evidente optimismo, los años sesenta.

Fue así como se inició la primera modernidad. Una modernidad marcada por la televisión, con su programa *Escala en Hi Fi*, los Festivales de la Canción Mediterránea, toda clase de programas musicales, los concursos y el fútbol. Y en la radio, las voces de Paul Anka, Elvis Presley, Dalida, José Guardiola, Torrebruno, Caterina Valente, Connie Francis, Jimmy Fontana, etc. Y el gran cine americano –con fetiches cinematográficos como James Dean o Paul Newman y en otra línea Troy Donahue, Tab Hunter, Paul Anka, Sal Mineo, Natalie Wood– y las películas de estreno *El Álamo, Espartaco, Psicosis, Cimarrón, Los 7 magníficos, El apartamento, Éxodo, El multimillonario*, etc. Y en el cine español, el "estrellato" de los Tony Leblanc, Cochita Velasco, Antonio Ozores, Saza, José Luis López Vázquez, Emma Penella, Gracita Morales, José Isbert, José Sacristán, Arturo Fernández, Carmen Sevilla, etc.

***Bahía de Palma* (Juan Bosch, 1962), versión del cartel original.**

Fue en los primeros años sesenta cuando se acuñó la mitología de las artistas españolas convertidas en divas como la Saritísima y/o las niñas transmutadas en ídolos juveniles como Marisol. Una modernidad hecha de salas de fiestas y discotecas a media luz, donde bailar y magrearse dentro de unos límites, y a veces fuera de ellos. Y como complemento de menor rango, los guateques con sus cubatas, tabaco rubio y luces que a veces se apagaban casualmente.

Los "años pop españoles" también se reflejaban en la moda: faldas más cortas y de mucho vuelo y el inicial y aún tímido uso del pantalón por la mujer, muchas veces mal visto en público. Y además el pelo crespado de las chicas y los cortes de pelo atrevidos de los chicos. Las *scooters,* vulgo *"vespas"*, y los primeros 600. Las vacaciones en Benidorm y en la Costa Brava, con la guinda de las turistas suecas y el despampanante bikini de la actriz Elke Sommer en la película *Bahía de Palma*, ¡el primer bikini que se veía en los cines españoles!, con el que se inició un tímido amago de destape, conquistado centímetro a centímetro.

Y como reverso, pero también parte de la modernidad de los años sesenta, estaban los progres, con chaquetones y bolsas militares, con referencias entusiastas e ignaras a la Revolución Cubana y especialmente al "Che", convertido en póster, con el consumo acentuado de tabaco negro y vino tinto y ocasionales escapadas a las centraminas –con las que los estudiantes se colocaban cuando querían estudiar de noche–. Más el cine de *arte y ensayo* y los primeros cantautores comprometidos, no hay que olvidar que la canción *Al vent*, de Raimon, es de 1959.

***Serenata Extra* (Toray, 1964).**

Eran los años sesenta, cuando el Dúo Dinámico arrasaba entre las estudiantes, las universitarias, señoritas finas, chicas en estado de merecer y criaditas de medio pelo, que arrastraban a sus novios a los recitales musicales de Ramón y Manolo, y cantaban acompañándoles: *Quince años tiene mi amor*, *Bailando el twist*, ¡*Oh Carol!*, *Somos jóvenes*, *Yo busco una muchacha como tú*... y tantas canciones más. Era también el tiempo de Karina, que en 1966 obtuvo la medalla de oro como Mejor Cantante Yeyé. Y todo en el marco formado por la música y las canciones de Los Pekenikes, Los Brincos, Los Relámpagos, Los Bravos, Los Cinco Latinos, Juan y Junior, Los Sirex, Los T.N.T., etc. Canciones que muchas veces las lectoras podían encontrar después, convertidas en historieta, en los tebeos de la colección *Rosas Blancas* y más tarde en *Romántica*.

Y como remate y culmen de esta empanada de modernidad estaba la admiración incondicional por todo lo inglés, sobre todo su música y su moda, los Beatles por encima de todo, Mary Quant y cuanto se cocía en Carnaby Street, la sicodelia, el Op Art, los mil y un *gadgets* de moda entonces y, ¡ojo!, el cómic inglés, que en su mayor parte realizaban dibujantes españoles. Y el seguidismo de la mitología norteamericana, comenzando por los *jeans* como uniforme, el pelo más largo, la música pop, rock y folk y los primeros atisbos de lo que era la contracultura americana, con sus derivaciones al *underground* y a las sustancias sicotrópicas.

MARY "NOTICIAS". LOS NUEVOS TEBEOS PARA LOS AÑOS SESENTA.

En este panorama de la España de los primeros años sesenta, puro túnel del tiempo ya, las editoriales Toray e Ibero Mundial de Ediciones reflejaron en los tebeos de niñas la "modernidad" de aquellos tiempos. La labor de Toray fue muy importante, ya que, como parte propietaria de la agencia de cómics Selecciones Ilustradas, obtenía un segundo beneficio al publicar en sus tebeos muchas de las modernas historietas románticas que los dibujantes de la agencia realizaban para Inglaterra.

Pero aquí y ahora importan especialmente los tebeos para niñas de Ibero Mundial de Ediciones. En 1960, esta editorial, que había nacido a partir del cierre de Clíper y Gerpla, publicó el primer número de su colección *Lilian. Azafata del Aire*, todo un salto cualitativo respecto a los viejos tebeos de hadas, realizado por Gómez Esteban y otros dibujantes. Pero será en 1962 cuando se producirá el gran vuelco con la aparición de un nuevo tebeo para niñas que se presenta bajo el título genérico de *Colección Heroínas* y el más concreto de *Mary "noticias",* así titulada, con guión de Roy Mark (seudónimo de Ricardo Acedo Lobatón) y dibujos de Carmen Barbará.

Introducción a los personajes en la primera página de la serie. Guión de Acedo, dibujos de Barbará.

Mary "noticias", de Ibero Mundial de Ediciones, se inició con el cuaderno titulado "La sombra del pasado", en cuya primera página se presenta la protagonista mirando directamente a los lectores, a los que dice: "*Mi verdadero nombre es Mary Cuper Fernández. Pero desde que comencé a trabajar como reporter de la televisión, mis admiradores me conocen por Mary Noticias*". Y ello cuando la televisión aún era prácticamente una rareza en España, los aparatos de TV un objeto de lujo y solamente había una único canal de televisión, estatal y en blanco y negro, TV1.

Y si bien Mary Noticias se nos presenta así, directamente, de tú a tú, como si hablase a cámara, lo cierto es que en ningún momento sabemos si la protagonista es española y si su trabajo es para la televisión española y sus aventuras se localizan en España. Su segundo apellido no puede ser más castizo y común: Fernández, pero ese Cuper de primer apellido parece querer despistarnos. Por su parte, su novio, que también se presenta en la primera página de la primera historieta, dice llamarse "*Maximiliano del Pozo, aunque mis amigos me llaman Max a secas*". Por el apellido también puede ser español, pero el guionista se cuida mucho de no situar claramente ni a los personajes ni la acción en España, con lo que se deja abierta la historia a todas las especulaciones posibles, y en cualquier caso, al exotismo argumental.

Indudablemente, tanto por su trabajo como por los roles que se le hace jugar en la serie e incluso por su propia personalidad, Mary Noticias es un personaje exótico en la historieta española. Y su profesión de periodista de televisión la convertía en una auténtica heroína en un país en el que la televisión aún tenía connotaciones casi "mágicas" y desde luego fuera de lo común. Es muy posible que esta línea argumental debiera mucho al hecho de que Ricardo Acedo vivía por aquellos tiempos en París y a su interés profesional por la televisión, para la que más tarde trabajó en México. Que Acedo sabía bien lo que se hacía lo confirma la frase de la protagonista "*mis admiradores me conocen por Mary Noticias*", con la que se adelanta la mitomanía que mucho más tarde generarían algunos profesionales del periodismo televisivo, que se convertirían en personajes famosos por el solo hecho de estar y salir en la pequeña pantalla. Igualmente, la protagonista, o el guionista a través de ella, avanza lo que más tarde sería un hecho cuando hace decir a Mary Noticias: "*(...) mi sección de sucesos de la T.V., que es el programa que más entusiasma a las señoras*".

Portada del cuadernillo nº 4, de Barbará.

Curiosamente, en el primer número de la serie no vemos a Mary Noticias como tal periodista de televisión. Inmediatamente se cayó en la cuenta de este contrasentido y que no se sacaba partido gráfico a la profesión de la periodista, y en el segundo cuaderno de la serie se quiso subrayar visualmente que Mary Noticias era periodista y de televisión; para ello se convirtieron todas las viñetas de la primera página en pantallas de televisión desde las que Mary habla directamente a los lectores. Si bien no será hasta la cubierta del cuarto cuaderno de sus andanzas cuando por primera vez aparecerá la protagonista con una cámara de filmación en la mano, absurdamente pequeña para ser una cámara de televisión del año 1960, por lo que más hay que creer que se trata de una filmadora de super 8.

En otros muchos tebeos nuestra amiga aparece empuñando una simple cámara de fotos y en ningún momento, ni en una sola viñeta de los quince primeros cuadernos de la serie, se nos muestra un estudio de televisión ni una auténtica cámara de televisión ni se nos da información alguna sobre el mundo televisivo. Sólo en el número 18, "Intriga en la televisión", el guionista parece caer en ello, y entonces la aventura se desarrolla en unos estudios de T.V., sin que se nos diga de qué televisión en concreto se trata.

Ahora bien, si no se introducía en la serie el auténtico mundo de la televisión por dentro, o al menos un reflejo esquemático del mismo, perdiendo así una baza que seguramente habría interesado a los lectores, aunque indudablemente habría complicado enormemente el trabajo de Carmen Barbará... sí que se jugaba la baza del exotismo, situando las andanzas de Mary Noticias en El Cairo, en Mónaco, en un crucero de placer, en un país de Extremo Oriente, en un castillo más o menos encantado, en los salones y fiestas de duquesas, millonarios, navieros con nombres sospechosamente sonoros, o se llevaba a Mary Noticias a la India o los mares del Sur o el guionista la convertía en el "primer astronauta de la historia" o la hacía viajar

a una reserva india en Norteamérica.. Todo valía con tal de lograr ambientaciones exóticas que justificasen la calidad heroica de la protagonista y a la vez su condición de atrevida periodista televisiva, siempre a la caza de la gran noticia.

Exotismo y periodismo televisivo en los cuadernillos 3 y 7, de 1962 (guión de Acedo, dibujos de Barbará).

RICARDO ACEDO, UN GUIONISTA SEGURO.

En los años sesenta, Ricardo Acedo era un guionista experimentado, uno de los mejores de su tiempo, como ya había demostrado en varias editoriales y agencias, donde se conocía y valoraba su trabajo.

Páginas guionizadas por Acedo para el nº 82 de *Sissi* (Bruguera, 1959).

Quizá sus primeros personajes sean los que escribió para el dibujante Francisco Hidalgo: Dick Tober, Skiller, siendo frecuente su colaboración durante los años cincuenta en los tebeos de Cliper y Gerpla y en el suplemento *Aventuras* del diario *La Prensa*, para el que creó el personaje Raf Mac Lane, dibujado por Antonio Bernal. Más tarde escribió guiones para el tebeo *Sissi* de Bruguera, para las editoriales Toray y Maga, y llegó incluso a guionizar una serie de números de *El Capitán Trueno*, creando además su serie "Chico y Trilita" para *El Capitán Trueno Extra.* En total y en palabras de Ricardo Acedo, éste creó más de cincuenta personajes de historieta a lo largo de su carrera profesional.

Así, cuando José María Arman, director propietario de Ibero Mundial de Ediciones, le encargó desarrollar los guiones de la nueva serie *Mary "noticias"*, que Acedo le había propuesto, jugaba sobre seguro ya que conocía bien las cualidades de Acedo y su valía como guionista. Y además tenía el valor añadido de la originalidad del guionista, cuya cultura, inteligencia y experiencia profesional garantizaban un trabajo de calidad.

Ricardo Acedo hizo con *Mary "noticias"* algo que hasta entonces era poco usual en los tebeos para niñas. No sólo convirtió al personaje femenino en protagonista de una colección larga, que recibía título del nombre de la misma, y en la que todo giraba alrededor de Mary Noticias, sino que, además, creó y le dio al personaje femenino un *partner* masculino muy peculiar. Es cierto que en algunas historietas para niñas, generalmente autoconclusivas, ya se había jugado con los personajes "opuestos", pero nunca se había planteado trasladar este juego de opuestos a una colección de cuadernos para niñas. Además, Ricardo Acedo, hizo un trasvase desde el género de aventuras y partiendo de personajes de la historieta española como el Doctor Niebla –claramente inspirado en *The Spirit*–, creó para esta serie femenina un personaje masculino con doble identidad y tuvo el atrevimiento de hacerlo con el personaje más cercano a Mary: su propio novio, de manera que planteó de nuevo el viejo juego del protagonista con doble personalidad, en el que la fémina acaba enamorada de las dos caras de su opuesto masculino, sin saber nunca a qué carta quedarse, si con el amor tranquilo y fácil, sin complicaciones, que ofrece la pareja habitual... o con el amor hecho de sorpresa, riesgo y aventura que en estas historias suele emanar de la personalidad secreta del anterior.

Para redondear el planteamiento, Acedo bautizó a su misterioso protagonista masculino con el nombre de Bruma, en clara referencia y rindiendo homenaje al Doctor Niebla de Rafael González y de Francisco Hidalgo. Y siempre, al fondo, como referente para los amantes de los cómics, está Spirit, tal y como ocurre en el tebeo "El mejor de todos", número 10 de la serie, cuando Bruma lleva a Mary a su refugio secreto, que es subterráneo y está en un cementerio, exactamente igual que en las aventuras del personaje de Will Eisner.

Desde el primer número funcionó muy bien el peculiar "trío" formado por Mary-Max-Bruma, fórmula con la que el guionista jugó más y más progresivamente, hasta el punto de que llega un momento en que los guiones se construyen esencialmente sobre las relaciones cruzadas que surgen entre estos personajes, y en las que Mary Noticias se mueve "manipulada" por Max/Bruma sin llegar nunca a saber que ambos personajes son las dos caras de una misma persona, mientras que los lectores, que sí lo sabemos, asistimos a esta especie de juego teatral más interesados por el tejido de relaciones y los enredos que genera que por las aventuras de la protagonista. Un juego que habitualmente, tebeo tras tebeo, Max reforzaba en las últimas viñetas de cada episodio dirigiéndose directamente a los lectores para comentarnos una vez más "*(...) lo que ustedes ya saben, o sea, que Bruma y yo somos una misma persona*".

Mary y Bruma en el refugio de este último. Dibujos de Barbará.

El buen funcionamiento de la fórmula "chica atrevida y moderna, profesional dispuesta a correr riesgos", más "novio tímido, doblado de aventurero misterioso e incógnito", logró captar a numerosos lectores fieles de ambos sexos, y la serie/colección llegó a publicar casi 500 números, cantidad considerable en la historietografía española. Con el plus de que a los dos años de vida de la colección, el editor tuvo la idea de aprovechar el éxito de *Mary "noticias"* lanzando una nueva colección "extra", derivada de la anterior, en formato bolsillo, que publicó casi cuarenta números.

CARMEN BARBARÁ, AUTORA DE ÉXITO

Cuando José María Arman le encarga la realización gráfica de la nueva colección *Mary "noticias"*, Carmen Barbará es ya una autora con muchas horas de trabajo e incontables historietas realizadas. Ha comenzado a dibujar en los últimos años cuarenta y publicado sus primeras historietas en las colecciones de tebeos de hadas de su primo Albert Geniés: *Cuentos de Hadas* y *Carmencita*, así como en *Azucena*, de Toray.

Página de Barbará para el nº 193 de *Sissi* (Bruguera, 1961).

Durante diez años, a lo largo de la década de los cincuenta, dibujó de todo para casi todas las editoriales de Barcelona. Cubiertas, historietas, modas y páginas de entretenimientos en las revistas y tebeos para niñas *Florita*, *Azucena*, *Mari Tere*, *Alicia*, *Sissi* y *Blanca*, *Tres Hadas*, *Graciela*, *Marta*, *Princesa Carolina*, *Claro de Luna*, *Aquí Marilyn*, etc., que la acreditaron como una dibujante bien dispuesta, dúctil y en cierto sentido una todoterreno de la historieta, igual de eficaz y disponible que cualquiera de sus compañeros dibujantes masculinos.

Existe cierta teoría, no demostrada, según la cual, y siendo generalmente hombres los responsables editoriales, éstos preferirían trabajar con dibujantes de su mismo sexo. Esta teoría queda sin valor cuando estudiamos cómo, casi desde el primer momento de la edición industrial de tebeos, las mujeres han jugado un papel importante como dibujantes y en menor grado como guionistas. Otra cosa muy distinta es que, debido a los diferentes roles que en el pasado han desempeñado el hombre y la mujer en la familia y la casa, sí es cierto que el número de mujeres que podían compaginar el trabajo doméstico con la profesión de dibujantes fuera menor que el de hombres, que, según el machismo imperante en la sociedad española, pasaban absolutamente de la casa.

También se han escrito tontadas como que algún editor perspicaz, "*entendiendo que un cómic para niñas sería mejor interpretado por artistas de su mismo sexo, da la oportunidad a la mujer para dibujar historietas de este género*". Lo cual se viene abajo cuando vemos las historietas de aventuras, humor, históricas, eróticas, de suspense o de vida cotidiana realizadas espléndidamente por mujeres. O también las estupendas historietas para niñas y jovencitas que dibujaron hombres como Blasco, Bielsa, Roso, Gómez Esteban, Pérez Fajardo, Ripoll G, Prunés, Luis García, Fernando Fernández, etc.

El hecho cierto es que al iniciarse los años sesenta, Carmen Barbará era dibujante y autora de pleno derecho, que había acreditado su nombre y su grafismo entre los editores de tebeos, con la particularidad de haber superado ya la historieta "rosa" más empalagosa, aunque sí era cierto que sus mayores logros los había alcanzado en la historieta de género. Su dibujo era el propio derivado de su dedicación a realizar tebeos de hadas, de princesas, y toda clase de historietas para niñas y jovencitas, propios de los

años cincuenta y sesenta, en los que la historieta femenina era absolutamente tópica. Cuando recibe el encargo de dibujar *Mary "noticias"*, la autora aplica sus conocimientos y dibuja sus historietas con total funcionalidad.

Carmen Barbará hace todo lo que sabe y trabaja honradamente para dar carne y movimiento a sus personajes. Dibuja muy correctamente a Mary, a Max, a Bruma y a los incontables protagonistas secundarios que aparecen aventura tras aventura en la serie *Mary Noticias*. Su dibujo queda entre lo ingenuo figurativo y un grafismo que podríamos considerar que pertenece a una peculiar "línea clara" *avant la lettre*, que, evidentemente se encuentra en los límites del dibujo de los años sesenta. Un dibujo que, fuera de los grandes logros alcanzados por unos pocos autores geniales, aún se encontraba anclado en la tradición gráfica de los años treinta y cuarenta. Y que no comenzaría a modernizarse hasta finales de los años sesenta, cuando se inicia, en 1968, la "revolución" de la historieta española que llevaría al medio a los grandes autores y obras de los años setenta y ochenta.

Armada con su bagaje y sus recursos de dibujante y su experiencia de una década larga de trabajo, Carmen Barbará se atreve con todo y se mueve con total soltura y sin miedo alguno a los diversos temas y escenarios que el guionista le plantea. Barbará los resuelve todos, a su aire, sin complejos, y eso que muchas veces debe enfrentarse con unos guiones abarrotados de palabrería que le roban la mayor parte del espacio de la viñeta y de la página. Tan pronto dibujaba a Mary Noticias jugando a detective o a punto de despeñarse con su coche, como nos presentaba tiernas y púdicas escenas de amor, dibujaba los ambientes más exóticos, nos presentaba momias, sabios locos, criminales de toda clase y tontos malvados o escenificaba una pelea a puñetazos entre Bruma y tres o cuatro malos. Y es que ser dibujante de historietas en la larga postguerra española y para los editores patrios era básicamente un oficio, un trabajo para comer..., algo muy lejano de los planteamientos y las pretensiones actuales.

El rostro de Mary "noticias", expresivo y dulce .

Entre las peculiaridades gráficas a destacar en el dibujo de Carmen Barbará, junto a su trazo limpio, ya comentado, hay que destacar la agilidad de su plumada, su dibujo del rostro de Mary Noticias, expresivo y dulce, el toque "deportivo" que tiene toda la serie. Y, anecdóticamente, entre las peculiaridades de este estilo cabe destacar los primerísimos planos de la cara de Mary Noticias y otros personajes femeninos de la serie, con unos ojos redondos y enormes que destacan de la viñeta tanto como pueden hacerlo los famosos ojos redondos que suelen adjudicarse a los *manga* como uno de sus elementos distintivos.

Para concluir: el desarrollo gráfico de *Mary "noticias"* era muy lineal, tal y como lo planteaba el guión. Los guiones casi repetían una y otra vez el mismo esquema, obra del guionista. Las tramas argumentales eran muy inocentes, tal y como quería el editor, que nunca destacó por su decisión para enfrentarse con la censura. Y, pese a todo ello, la serie caló entre el público lector. Tanto que cuando hoy medimos el éxito de los actuales cómics españoles por unas ventas de 1.000, 1.500 o 2.000 ejemplares y de 4.000 o 5.000 en el caso de grandes éxitos... resulta paradójico el valorar el éxito de *Mary "noticias"*, cuyas ventas fueron de decenas de miles de ejemplares semanales, durante casi diez años. Todo ello gracias al trabajo conjunto de Ricardo Acedo y Carmen Barbará.

Hay que señalar que no fue siempre Ricardo Acedo quien escribió los guiones tras el nombre de Roy Mark. Pero lo cierto es que suyos fueron los mejores episodios y que él y Carmen Barbará lograron uno de los mayores éxitos del tebeo español femenino, siendo quizá el tebeo para niñas más famoso de los años 60. La popularidad de la serie fue tal que fue ésta una de las primeras veces que un personaje femenino de historieta generó un gran número de correspondencia entre los lectores, entre los que se contaron abundantes chicos, y se convirtió en un ídolo popular, cuyos peinados y trajes fueron comentados por muchas lectoras e imitados por algunas de ellas.

EL PATRIMONIO DE LA HISTORIETA.

Actualmente, para disfrutar de la lectura de los cuadernos de historietas de *Mary "noticias"*, y si no se ha conservado la colección original desde los años en que se editó, hay que lanzarse al Rastro madrileño o al Mercado de San Antonio barcelonés o alguna de las pocas cuevas del tesoro que aún quedan, en forma de librerías de coleccionistas, para intentar recuperar aquellos cuadernos. Y es que, desdichadamente, el patrimonio de la historieta

Mary "Noticias" rescatada por Glénat en 2010, con portada firmada por Carmén Barbará.

española, del cómic internacional, está lleno de agujeros gigantescos, de vacíos injustos, de pérdidas absolutas.

Es un hecho que las hemerotecas oficiales prestaron escasa atención a la custodia y conservación de los tebeos, pero esto, que es un problema general, se agrava en el caso de los tebeos femeninos, ya que, junto a las hemerotecas y las bibliotecas, también han fallado los coleccionistas. Así, cuando la pérdida de patrimonio es aterradora en el campo general de la historieta, alcanza dimensiones catastróficas al referirnos a los "tebeos para niñas", que apenas si se han conservado. No se trata del caso español, sino de algo común a Europa. Las revistas de historietas y los tebeos dirigidos a las niñas y adolescentes faltan en Reino Unido, en España, en Francia, en Italia... no las tienen ni los coleccionistas, ya que en su momento no supieron apreciarlas o llegaron incluso a despreciarlas.

Se impone urgentemente la necesidad de acometer una acción enérgica y eficaz, bien planificada, para la conservación del patrimonio cultural de la historieta. Se trata de todos los materiales originales, de las obras impresas que se han perdido o desaparecido a lo largo de un siglo y de los muchos autores de los que ya no existe memoria. Y esto es común también a los editores y al conocimiento del "tejido industrial" de la edición de historietas. Se trata de un patrimonio que nos falta, y esa falta ofrece una imagen distorsionada de la historieta y de la cultura española.

Por el momento, sólo queda confiar en que la actividad de algunos editores vuelva a ofrecernos colecciones perdidas como la de *Mary "noticias"*, y que ello pueda ser un primer paso para la recuperación del patrimonio de la historieta española.

DE LA PALAB[illegible] LA IMAGEN: EL CH[illegible]
CHUMY CHÚ[illegible]

JOSÉ ANTONIO LLERA

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 2, 13-XII-2008

DE LA PALABRA A LA IMAGEN: EL CHISTE GRÁFICO DE CHUMY CHÚMEZ

> El hombre es en el fondo un animal salvaje, una fiera. No le conocemos, sino domado, enjaulado en ese estado que se llama civilización. Por eso retrocedemos con terror ante las explosiones accidentales de su naturaleza. Que caigan, no importa cómo, los cerrojos y las cadenas del orden legal, que estalle la anarquía, y entonces se verá lo que es el hombre.
>
> (A. SCHOPENHAUER)

1. Introducción

CHUMY. "LA CODORNIZ".

—¿Ves? Todos somos iguales: yo también llevo mi piedra.

¿Cómo enfrentarnos al chiste gráfico? Me pregunto si nos sirven del todo las herramientas semióticas para iluminar un sistema de signos bifronte y a menudo estrábico, un caballete para mirar la realidad sobre el que resuenan intertextos de diversas clases, zonas de interdiscursividad asentadas sobre códigos pragmáticos muy versátiles. ¿Es realmente el humor la fina soldadura que une actos de habla tan opuestos como la denuncia corrosiva y la necrología gráfica, que busca homenajear a un personaje ilustre? Kibédi Varga (2000), en un artículo en el que expone algunos criterios para clasificar las creaciones que combinan la palabra con la imagen, aporta una taxonomía válida que podría trasladarse al humor gráfico. Con todo, la experiencia impone trazar de entrada un perímetro de seguridad: tendríamos que centrarnos en el chiste gráfico canónico, ya que en muchos casos el chiste se reduce a tropos visuales que comunican sin necesidad de palabras, de manera harto sintética y persuasiva. Son tres las pautas de análisis que introduce el citado estudioso: a) el tiempo, b) la cantidad y c) la forma. Presuponiendo su rendimiento analítico, quiero ocuparme con brevedad de estas tres variables, observando al mismo tiempo sus zonas de sombra:

a) Frente al carácter sucesivo con respecto al texto que presenta la ilustración, el vínculo entre la palabra y la imagen en el chiste gráfico se basaría en el simultaneísmo. Sin embargo, sabemos por la génesis creadora de muchos dibujantes que a veces el texto del chiste precede a la imagen. La mayoría de las imágenes neocubistas firmadas por Mihura y Tono en *La Codorniz*surgen con posterioridad a la agudeza verbal, que posee un carácter autónomo[1].

b) A diferencia del cómic y de la tira cómica, el chiste gráfico no suele conformar una sintaxis narrativa, sino que se asocia a una sola viñeta. Se fundamenta más en estrategias argumentativas que narrativas, aunque no es imposible encontrar narración en una sola viñeta, del mismo modo que puede considerarse narrativo un cuadro como *Tres escenas de la Historia de Nastagio degli Onesti*, de Sandro Botticelli. Además, el medio puede determinar la forma del mensaje, por lo que no es raro hallar secuencias mínimas, con o sin elipsis. Los chistes gráficos de Gallego y Rey suelen constar de dos viñetas, en consonancia con el espacio rectangular del que disponen en la segunda página de *El Mundo*.

c) Si en la poesía visual palabra e imagen convergen en una identidad de lectura recíproca, el humor gráfico opta generalmente por la separación entre lo lingüístico y lo analógico. Kibédi Varga habla entonces de relación de interreferencia, de modo similar a la función de relevo a la que se había referido Roland Barthes: "En estos casos, la palabra (casi siempre un fragmento de diálogo) y la imagen están en relación complementaria; de manera que las palabras son fragmentos de un sintagma más general, con la misma categoría que las imágenes, y la unidad del mensaje tiene lugar a un nivel superior" (1986: 37). Por supuesto también pueden encontrarse excepciones a esta regla; pienso no sólo en el humor mudo, sino en algunos chistes gráficos de Forges o de Máximo, que surgen a partir de la rotulación de una palabra o enunciado presentados a modo de pancarta.

Me he referido antes a la pragmática. Y es que, efectivamente, el chiste gráfico por lo común forma parte de un medio de comunicación de masas como es el periódico o la revista. Los manuales de redacción periodística y algunos autores como Lorenzo Gomis (1974: 430) lo sitúan entre los géneros de opinión: equivale a un comentario que trata de orientar al público e influir en su visión de los hechos. Gomis llega a la conclusión de que el chiste gráfico es una noticia imaginaria, ficticia, con la que se enjuician unos hechos verdaderos. Sin embargo, creo que esta teoría manifiesta una ceguera evidente al plano diacrónico, puesto que el chiste gráfico no siempre se construye sobre la referencialidad. Gomis describe el funcionamiento del chiste gráfico del tardofranquismo, cuando más arraigado se halla en la crítica social, cuando se erige en un discurso que bordea los límites de lo decible parapetándose en la reticencia, el sobreentendido y la ironía. Pero el chiste gráfico había pasado por un largo periodo de sequía referencial. En primer lugar por cuestiones de poética humorística y en segundo lugar por razones políticas. Debe tenerse en cuenta que la revista emblemática de la prensa humorística española, *La Codorniz* fundada por Miguel Mihura en 1941, se presenta al público como heredera de la deshumanización vanguardista y del humorismo lírico-absurdista de Ramón Gómez de la Serna (Llera, 2003). Antes que por el costumbrismo se decanta por la dislocación de la lógica y por la parodia de ciertos géneros teatrales como la comedia benaventina y el sainete. Por supuesto, dicho planteamiento apoyado en la incongruencia también entraña crítica subyacente, pero entiendo que no se basa en un modelo de mímesis realista. Sólo después, a partir del nuevo rumbo que toma el semanario bajo la dirección de Álvaro de Laiglesia, *La Codorniz*se atreverá tímidamente a representar la realidad entablando cierta dialéctica con la censura previa.

El análisis del chiste gráfico como un medio que comenta la actualidad resulta bastante exacto para describir el objeto tal y como se muestra en nuestros días. No obstante, la prolífica obra de un dibujante como Chumy Chúmez, vista y leída de manera transversal, supone una impugnación programática a la noción misma de actualidad. Al mismo tiempo que huye hacia el espacio intemporal de la pintura, el chiste gráfico de Chumy Chúmez me parece indisociable de una contumaz tendencia hacia temáticas universales, más cercanas a lo antropológico que a los acontecimientos cotidianos balizados por la prensa diaria. Jean Paul Richter, uno de los primeros teóricos del humor, señalaba que, a diferencia del satírico, el humorista sólo endereza sus dardos contra la estupidez universal. Aunque es cierto que nuestro dibujante no vuelve la espalda a guerras como las de Irak o la de los Balcanes (el imperialismo fue siempre uno de sus demonios particulares), sus chistes gráficos resultan en muchos momentos *intempestivos* en el sentido que da Nietzsche a este término. Precisamente por intempestivos el lector los percibe como un testimonio incómodo y perenne, menos vulnerables a la mordedura del tiempo[2]. Bajo esa óptica, la actualidad periodística aparece como una mentira camuflada y superflua. Por eso vuelve los ojos hacia la condición humana y la maltrata. No es desde luego un

rasgo común del chiste gráfico contemporáneo. Chumy Chúmez desautomatiza su semiótica porque burla las expectativas del lector: injerta un elemento anómalo en el discurso periodístico, abre una zanja en el flujo informativo o interpretativo, crea una suerte de parálisis que tensa nuestra mirada hacia las vísceras, amplificando el espesor semántico de su mensaje. Casi tiene lugar un fundido *en negro*. Es la diferencia entre un costumbrista y un nihilista que supura cinismo.

2. El código lingüístico

2.1. Cinismo e ironía

Gran lector de los clásicos —algunos de sus diálogos transmiten ecos de Luciano, Marcial, Séneca o Catulo—, creo que la obra de Chumy Chúmez podría contemplarse a la luz de la filosofía cínica de la antigüedad clásica. Como han puesto de manifiesto los estudios de R. Bracht Branham (2000), si hay algo que define el cinismo de Diógenes y sus seguidores es la exaltación de la libertad de expresión (*parrhesia*) y la ruptura de las convenciones, la pasión por invalidar la moneda en curso. En una sociedad donde lo privado ha pasado a la esfera de lo público, pero que se parapeta tras el eufemismo más que nunca, se hace uso de la impudicia allí donde más duele: la prostitución, el feminismo, el sida, los nacionalismos... Chumy Chúmez: Diógenes con txapela. A lo largo de su carrera como dibujante en prensa, hizo gala de una sistemática incorrección política. El hecho de que colaborase en cabeceras de ideologías opuestas como *El Socialista* y *ABC* expresa ese carácter errante e inclasificable de su personalidad, que lo vuelve a emparentar con el linaje cínico. Es evidente que el humor de Chumy Chúmez, a partir de los años sesenta, se sitúa intencionadamente en el umbral mismo de lo decible; su forcejeo con la censura se manifiesta en una estrategia retórica marcada por la elipsis, la condensación, el borrado de marcadores contextuales y la ironía. Es éste un aspecto que lo une a otros dibujantes del mismo periodo y que se prestaba a un enfoque metaficcional, dejando entrever los excesos a los que abocaba la politización de cualquier discurso. Es lo que sucede en la portada que dibuja Chumy Chúmez para *La Codorniz*el 2 de abril de 1972. En ella, un burgués sonriente y barbado se dirige a su mujer de este modo: "—¡María, tráeme las gafas para de cerca y las de leer entre líneas!". Chumy Chúmez carga también contra el falso Bartleby, contra aquellos intelectuales ávidos de victimismo que, con tal de ingresar en el prestigioso club de los contestatarios, achacaban su falta de ideas a la falta de libertad durante el franquismo. Escoltado por su máquina de escribir y por su musa, uno de estos escritores con espejuelos y con la cara afilada exclama: "Me gustaría una dictadura que me prohibiese escribir todo lo que no se me ocurre"

Ya se habrá advertido el timbre serio-cómico de su ingenio. Bajtin (1986: 161ss.) se refiere con el término de *spoudogéloion* a un conjunto de géneros de la antigüedad clásica entre los que figuran el diálogo socrático y la sátira menipea. Buena parte de sus constituyentes serían aplicables a nuestro humorista gráfico: la libertad de invención temática y filosófica, el uso de la fantasía para poner a prueba una determinada verdad, el naturalismo extremo, la

propensión a representar lo excéntrico y lo escandaloso, la pluralidad de estilos y de tonos, la observación desde un punto de vista inusitado o la creación de un género específico como los diálogos de muertos. Me limitaré a señalar algunos ejemplos.

El gran escándalo en la obra de este dibujante es la libertad humana, que es la que hace posible la existencia del mal. La Historia no es ya el escenario de la comunión, como quería Rousseau, sino el teatro de la catástrofe. Su obra debe interpretarse como una meditación, constante y meticulosa, en torno a la voluntad de poder. Muchos de sus chistes —¿podemos seguir llamándolos así?— despliegan un cuadro actancial de una enorme simplicidad. Tenemos un sujeto y un oponente que entablan una lucha desigual. Todo se articula a partir de una pulsión de agresividad, de un darwinismo feroz, de un duelo a garrotazos sempiterno en el que la víctima no puede defenderse. Se hace preciso volver a citar a Schopenhauer:

> En la naturaleza vemos por doquier pugna, lucha, cambio de la victoria [...]. Donde esta lucha general se hace visible con mayor claridad es en el reino animal [...] pues cada animal sólo puede conservar su existencia suprimiendo constantemente a otro ser extraño; así, la voluntad de vivir se alimenta de sí misma sin cesar es su propio alimento bajo diversas formas. Y finalmente el género humano, porque subyugar a todos los demás, considera a la naturaleza como una fábrica para su uso (*apud* Safranski, 2000: 75).

Como advirtieron Sade y Freud, la naturaleza acaba por imponerse por encima de las mentiras de la cultura. Para demostrar que todos los hombres son iguales, Chumy Chúmez los abre en canal en sus viñetas. Acude a otro de los padres de la sospecha, Marx, cuando apunta a la propiedad privada que instaura el sistema de producción capitalista como una de las raíces del estado de terror permanente en el que vive la humanidad. Los chistes sobre la lucha de clases son quizá de los más celebrados y conocidos de este dibujante. Son tipos iconográficos fácilmente reconocibles por el lector, y que traban una dialéctica permanente basada en la fuerza del plutócrata sobre el obrero. Éste termina pulverizado, reducido a la nada. Sus cuerpos son cuerpos vigilados y castigados. Lo ha dejado escrito Elias Canetti en uno de los pasajes de su extraordinario ensayo *Masa y poder*:

> Quien quiere enseñorearse de los hombres busca rebajarlos; privarlos arteramente de sus derechos hasta que estén impotentes ante él, como animales [...]. Su meta última es siempre "incorporárselos" y absorberlos. Le es indiferente lo que de ellos quede. Cuanto peor los haya tratado tanto más los desprecia. Cuando ya no sirven para nada, se libera de ellos en secreto, como excrementos, y se encarga de que no apeste el aire de su casa (1994: 220-221).

El egoísmo y la egolatría desbaratan la otredad. Sólo existe un titánico yo en torno al que hervoriza toda una tecnología de la humillación y del suplicio. La oligarquía financiera es una representación alegórica del capital, de su poder omnívoro. Los inquisidores con sombrero de copa o bombín no sólo actúan torturando y explotando, sino que usan la palabra como garrote vil. Este tipo de chistes suele ser muy monologal: el obrero es reducido al silencio, indicio de una muerte simbólica, síntoma de su alienación. No obstante, el poder y el ejercicio de la violencia no siempre están

asociados en Chumy Chúmez al capitalismo y a la lucha de clases. Hay también plusvalías afectivas. El poder duerme y se levanta con nosotros: habita en la familia, en las relaciones de pareja, en el matrimonio. El naturalismo al que hacía referencia Bajtin en la sátira menipea aparece cuando el sentimiento amoroso se degrada a una transacción comercial, o cuando asistimos a escenas de violencia doméstica, en las que la mujer siempre es maltratada por un marido colérico y torquemada.

Esta violencia se explica a la luz de las teorías de la superioridad de la risa. Platón aconseja en *La República*la seriedad de los guardianes, pues "[...] no conviene que los guardianes sean gente pronta para reírse, ya que, por lo común, cuando alguien se abandona a una risa violenta, esto provoca a su vez una reacción violenta" (III, 388e). También Hobbes desconfía de la risa en tanto que medio de autoafirmación (la llama "gloria súbita"). Más claro si cabe es Baudelaire: "La risa viene de la idea de la propia superioridad. ¡Idea satánica como la que más! Orgullo y aberración" (1990: 23). Ahora bien, lo que busca el dibujante es que paguemos con la misma moneda a estos personajes, que nos liberemos de ellos mediante una ridiculización y una deformación hiperbólica asociada a los valores catárticos y desinhibidores del humor. En una entrevista concedida a Diego Galán, afirma que "el humor no puede ser nunca constructivo; sólo destructivo [...]. La nuestra es una profesión que se expresa positivamente negando algo" (1974: 51). El sustrato freudiano de este pensamiento es obvio. El psicoanalista vienés concebía dos clases de chistes: los *inocentes*, que son una manifestación puramente lúdica o estética; y los *tendenciosos*, que expresan una intención hostil u obscena, y que son usados "con especialísima preferencia para hacer viable la agresión o la crítica contra superiores provistos de autoridad" (Freud, 1990: 91).

Lo más interesante es cómo logra Chumy Chúmez conseguir su objetivo. El potente sarcasmo que brota de sus chistes sigue los dictados de la ironía de autotraición. El autor crea un enunciador éticamente deleznable e invita a los lectores a distanciarse críticamente de su sistema de creencias y de sus actitudes. Estamos pues ante discurso referido, ante enunciados en eco. Al igual que la mirada de la Medusa al reflejarse en el escudo de Perseo, la violencia física o verbal del personaje se vuelve contra él, lo pone en evidencia. A menudo, Chumy invierte la perspectiva de la caricatura para no caer en el maniqueísmo fácil y ridiculiza también al joven *hippie* que, en un ataque de individualismo, se desentiende de la masa proletaria: "A veces pienso que esta gente no se merece que me lea entero *El Capital*" (Chumy Chúmez, 2001: 140).

Pese a todo lo expuesto, creo que sus últimos trabajos exhiben una comprensión más foucaultiana del poder. Éste ya no es sólo una instancia negativa que censura, prohíbe y conduce a la muerte, sino que también genera placer, concede deseos. El capitalismo de producción se transforma en capitalismo *de ficción* en la sociedad globalizada del siglo XXI. El oligarca con chaqué de los años sesenta da paso a una visión más compleja en la que el objetivo es la realidad virtual y la cultura del espectáculo: las clases bajas se refugian en las cavernas de los grandes centros comerciales, con un gregarismo natural. La alienación se ha evaporado con el cosmético de la diversión y con la lógica del espectáculo.

2.2. Ruptura del principio de relevancia comunicativa

D. Sperber y D. Wilson publicaron en los años ochenta *Relevance*, trabajo que sigue siendo considerado como una de las aportaciones esenciales a la pragmática. Estos autores demuestran que la comunicación es un proceso inferencial y selectivo en el que se desestiman las hipótesis que implican un mayor gasto de procesamiento. Sus teorías han sido aplicadas a los enunciados humorísticos con cierto éxito, aunque considero que los juegos con el principio de relevancia sólo explican ciertas modalidades humorísticas. Torres Sánchez lo expone de este modo:

> El hablante lleva al oyente a generar una premisa, o supuesto contextual, fuertemente implicada para interpretar el enunciado responsable del clímax humorístico, consistente con el principio de pertinencia. Esta premisa implicada contradice algún otro supuesto contextual, ya esté expresado explícitamente en un enunciado inmediato, o manifiesto en el contexto de interpretación más accesible. La incongruencia provocada por la incompatibilidad de ambos supuestos contradictorios, ocasiona el efecto humorístico en la interpretación (1999: 96).

En suma: es lo que los venerables tratadistas clásicos habían denominado muchos siglo antes al ocuparse de los *genera ridiculi* la *decepta exspectatio*, es decir, la burla de la expectativas del receptor. Muchos textos de Chumy

Chúmez se montan sobre esta técnica, dando lugar a una fricción semántica aguda y reveladora, que nos arroja de bruces sobre lo aberrante. Veamos algunos ejemplos en los que salen malparadas instituciones laicas o eclesiásticas y la alcurnia de los buenos sentimientos para con el desvalido. El humor negro da aquí sus mejores frutos, ya que entra en escena una moral depravada:

-Mi mujer y yo nos hemos separado por la iglesia: se ha fugado con un sacristán (1975: 13).

-Yo pago mis impuestos religiosamente. Es decir, blasfemando (1975: 182).

-Es de mala educación reírse de la desgracia ajena, niña. Haz como nosotros: sonríe solamente (2001: 25).

-La pena de muerte es cruel. Bastaría con dejarles agonizando (2001: 171).

2.3. De la creación neológica a la parodia

El humor de nuestro dibujante es poco dado a los malabarismos con la dicción. Con todo, es posible rastrear algunos chistes gráficos cuya espoleta se localiza en el plano morfológico. Así, hallamos originales creaciones neológicas al servicio de la crítica sociopolítica; a saber: *adictocráticas*, *turismigrantes*, *sadiconazo*, *látigofundista*, *cuernitoría*, *autonomiota*. En este aspecto, tal vez Chumy Chúmez sea deudor del laboratorio verbal de José Luis Coll, que publicó gran parte de su célebre *Diccionario* en las páginas de *Hermano Lobo*.

Mucho más habitual es otro procedimiento que consiste en desautomatizar intertextos conocidos por el lector. Gracias a la parodia se transforman lúdicamente y se recontextualizan, adquiriendo de este modo un inusitado matiz hilarante. Dichos intertextos pueden ser de carácter oral (fraseologismos y expresiones paremiológicas):

-Cada vez que hablan de esas cosas se me ponen los cuernos de gallina (1973: 80).
-Así es la vida. Dios da pelos a quien no tiene calva (1973: 94).
-Es mi censor de la guarda (1975: 161);

o bien sentencias que tienen su origen en textos literarios o filosóficos. Las citas de Marx y Larra, contrahechas, adquieren un cariz satírico siempre paradójico que resalta su comicidad:

-El sexo para quien lo trabaja (1974: 15).
-Como dijo Larra: en España escribir la declaración de la renta es llorar (2001: 161).

3. El código icónico-plástico

3.1. Una estética grotesca

Él quería ser pintor. Tal vez por eso mantenía una relación ambivalente —de nuevo Freud— con sus dibujos en prensa. Se consideraba de los mejores y así lo decía, sin temor a caer en la falsa modestia. Y sin embargo, este extraño narciso hacía las más veces de Saturno y no le importaba degradar su obra a la pura nadería, esquivarla con un gesto de displicencia, soplar sobre sus endebles viñetas como quien sopla sobre una mota de la ceniza.

Lo que más sorprende es la yuxtaposición de un dibujo de línea clara y uniforme con el trazo a pincel, muy modulado, capaz de demorarse en una mancha muy expresiva, de donde afloran los contornos de las figuras. El dibujo se superpone a la pintura, creando un juego de contrastes y de extraños pareados gráficos entre el signo icónico y el signo plástico. El pulso gestual y espontáneo converge con el detallismo en el cuidado de la luz o en los pliegues de la ropa de algunos personajes. Las siluetas tenebrosas, las acromegálicas cabezas y la desarmonía son elementos que abundan en unas imágenes de corte expresionista. Asombra también la variedad de los encuadres, desde los primerísimos planos (muy frecuentes, sobre todo los perfiles) hasta planos generales más descriptivos. Si bien en un dibujo proclive a la síntesis no es frecuente la profundidad de campo, sí está muy cuidada la composición global de la

viñeta. El peso visual que aporta la figura del sujeto de la enunciación, en posición central, se equilibra con figuras en los laterales, parcialmente fuera de campo. Las angulaciones más corrientes son las frontales, pero también son muy comunes las visiones desde arriba, en las que el dibujante se muestra como una especie de demiurgo o diablo cojuelo dispuesto a sondear las bajezas de la humanidad. Es justo este tipo de picados, de perspectivas aéreas, el que acompaña a la tradición de la sátira menipea. Es cierto que puede rastrearse la huella de Picasso en la composición formal, así como la de Matisse en el empleo de los colores, pero considero que Chumy Chúmez es ante todo un dibujante goyesco. Y no sólo en sus temas. El gusto por ciertos agrupamientos piramidales, la distribución de la luz y más de un intertexto directo lo delatan. Nótese, por ejemplo, cómo toma el motivo de la cabalgadura humana del sordo de Fuendetodos [ver imagen de cabecera y la siguiente:].

Su pincel entronca con la estética de lo grotesco basada en la profusión, la hipérbole y las inversiones que se realizan sobre el cuerpo, víctima de todo tipo de alteraciones y estiramientos. Si hay una imagen definitiva y recurrente de lo grotesco diría que es la del cuerpo al revés. En una suerte de hipálage visual, la cabeza de algunos personajes se sustituye por unas nalgas. No hay aquí ni rastro del grotesco popular propio de la cultura carnavalesca. Chumy es heredero del grotesco romántico: la locura no es ya un signo inmanente de la fiesta, sino que "adquiere los acentos sombríos y trágicos del aislamiento individual" (Bajtin, 1974: 41).

Pareja a su tendencia a lo mórbido y lo obsceno, la obra de Chumy Chúmez no puede interpretarse olvidando su obsesión por la muerte. Es algo que se detecta en su etapa de formación como dibujante, cuando publica sus primeras viñetas en 1947, en *La Codorniz*dirigida por Álvaro de Laiglesia. Si los modelos iconográficos de la violencia y el descoyuntamiento corporal habría que buscarlos en el Goya de *Los desastres de la guerra* y en ciertos dibujos surrealistas[3] de Roland Topor, creo que la presencia de la muerte en sus dibujos tiene unos referentes claros en las danzas de la muerte, que se difunden por Europa en el siglo XIV a raíz de la peste negra. Un esqueleto danza con los representantes de todos los estamentos, alegoría de la muerte igualadora. Menéndez Pelayo las definió certeramente como "un humorismo de calaveras y cementerios". Y me parece una definición apropiada también para el humor negro de nuestro dibujante. Los tópicos literarios y pictóricos de la *vanitas* barroca y del *memento mori* están sin duda en la obra de Chumy Chúmez (ya sea en forma de calavera parlante y hamletiana o de ángel emboscado). Lápidas, tumbas, mausoleos, esqueletos... Chumy se aproxima así a uno de los grandes pintores del 98: José Gutiérrez Solana. Sin olvidar precedentes literarios señeros como el Quevedo de *Los sueños* o el Valle-Inclán de los esperpentos. La memoria

ancestral de lances de honor, la recua de señoras con mantilla junto a sus pobres siameses y la caricatura de las fuerzas vivas forman parte de una nueva reedición de la España negra. La combinación grotesca entre lo humano y lo inanimado con apariencia humana de óleos como *El espejo de la muerte* (1929) influye decisivamente en nuestro dibujante, por no citar cuadros como *El fin del mundo* (1932), *La procesión de la muerte* (1930) o *El osario* (1931).Sin embargo, Chumy Chúmez juega con esos modelos, los parodia, ya que la muerte se haya desprovista de cualquier solemnidad moralizante. No pocas veces es el esqueleto del desheredado el que provoca la mofa del adinerado. En la ultratumba, además, no es seguro que las jerarquías terrenales hayan sido removidas. En un *locus eremus* de los que tanto gusta nuestro dibujante aparecen dos esqueletos mirando al infinito con sus ojos hueros. Uno le pregunta al otro: "Señor conde, ¿puedo ya tutearle?" (2001: 168). Verbenas de cadáveres, ángeles exterminadores y espectros. Es lo que Freud (1979) ha llamado lo siniestro o no-familiar (*das Umheimliche*). La presencia de la muerte, reprimida por la cultura, degenera en un sentimiento de angustia. Chumy Chúmez, sin embargo, disfruta convocándola, representándola, vistiéndola de humoradas. Tal vez así trama o ensaya su exorcismo. De esta forma, como los cínicos antiguos, cita a la naturaleza y voltea el gran tabú de la cultura occidental contemporánea.

Más ambivalente me parece su relación con el folklore en un amante declarado del flamenco como Chumy. En su primera época nos presenta a una mujer cercana a los retratos de Curro Romero de Torres, españolísima, pero no es menos cierto que en algunos de sus últimos chistes la representación del cuerpo femenino, despojado ya de rasos y peinetas, estaría en un lugar intermedio entre Robert Crumb y R. B. Kitaj. Un guiño equívoco, en fin, entre la belleza y la obscenidad.

Se trata de un dibujante a quien no le interesa la caricatura personal, pero sí la deformación caricaturesca de un determinado tipo. En Chumy Chúmez no hay prosopografía sin etopeya. Quiero decir que las hipérboles visuales y el concienzudo empleo de los sombreados se rinden a un examen del alma de los personajes. Esa exploración ya sabemos los resultados que arroja: saca a la luz, con toda su ferocidad, al pútrido *ello*, andrajos de la psique, tiña, nuestras íntimas vergüenzas —*hypocrite lecteur, mon semblable, mon frère.*

El repertorio de tipos gráficos con los que elabora su humor no es muy amplio. Podrían enumerarse casi todos: el terrateniente, el financiero, el jornalero, el marido airado, el niño pendenciero, el joven progre, la mujer liberada. Como ya se ha dicho, suelen ser personajes cerrados en su diseño actancial, *flat characters* según la clásica distinción de Forster. Sobre todo los dos primeros son encarnaciones simbólicas de lo infame. Utilizan la violencia como un modo de autoafirmación. Sin duda alguna, el financiero es el más interesante por su recurrencia; tanto el gestuario como los subtipos icónicos se encuentran muy codificados. Llama la atención su risa de hiena permanente o su rictus sulfuroso en los labios. Estamos frente a figuraciones muy del novecientos, para acentuar quizás su moral cavernaria: las barbas como metonimia del honor, la levita negra y el sombrero de copa. Podría decirse que Chumy Chúmez sigue la tradición del ahorcamiento *in efigie* y de la *pitture infamanti*, práctica documentada en la Edad Media y en el Renacimiento. Era esta última una costumbre italiana documentada en el siglo XII consistente en pintar caricaturas de criminales y estafadores sobre los muros de los edificios públicos. La agresividad se descarga no contra la persona concreta, sino

contra su imagen. En nuestro dibujante, los plutócratas representan la sinécdoque particularizante de un referente abstracto: el capitalismo de producción y de consumo.

3.2. Un apunte sobre la metáfora visual

Fue Roland Barthes el que, dejando atrás las reticencias de algunos lingüistas, se atrevió en un ensayo publicado en *Communications* en 1964 a tratar la imagen como un lenguaje. A estos planteamientos siguieron sus escritos sobre la pintura de Arcimboldo. Algunas de las conclusiones del semiólogo francés serán recogidas años más tarde por el Grupo μ (1993). Estoy convencido de que mirar los chistes gráficos de Chumy Chúmez auxiliados por el instrumental de la retórica puede ser una perspectiva hermenéutica que nos ayuda a entender su sentido. Algunos de sus trabajos se construyen exclusivamente con imágenes, sin ningún tipo de texto adjunto, y proponen auténticas metáforas visuales.

Aristóteles se refería en su *Retórica* (1411a-1412a) a la capacidad de la metáfora de "poner ante los ojos", mientras que Ricoeur hablaba del "momento icónico": los dos sistemas conceptuales convocados se captan al mismo tiempo, se yuxtaponen en una suerte de visualización cognitiva. En el ámbito de una retórica visual, el Grupo μ denomina a la metáfora modo *in absentia* conjunto, ya que "las dos entidades son conjuntas —es decir, que ocupan el mismo lugar del enunciado, por substitución total de uno por el otro" (1993: 245). Es lo que sucede en una viñeta que representa una típica escena de humor negro: puñal en mano, el personaje femenino ha colocado en el lugar del globo terráqueo una cabeza humana (1973: 105). En otros casos, el tropo aloja una crítica cultural o política que percute en la retina del lector con toda su intensidad. El pájaro que debería volar bajo la amenaza del cañón de la escopeta del cazador es sustituido por un libro, sinécdoque *pars pro toto* de la cultura (1972: 49). La incongruencia a la que nos lleva en principio esta sustitución permite ser interpretada a la luz de una sociedad que mata todo lo que representa un vehículo libre para el pensamiento y la reflexión crítica. La Estatua de la Libertad es uno de los blancos favoritos de Chumy Chúmez a la hora de ejecutar sus parodias gráficas. En uno de sus chistes, la antorcha, símbolo de la luz, se degrada a la condición de fuego abrasador de la raza negra. En otro, publicado en la revista *Triunfo*, la antorcha se reemplaza por el gesto obsceno con el dedo corazón hacia arriba (2001: 116).

Los tropos visuales nos llevan muchas veces hacia unas mixturas propias de un Doctor Frankenstein doblado en dibujante: las partes del cuerpo no sólo se amputan, sino que se invierten de manera grotesca (las nalgas ocupan el lugar de la cabeza); se nos pone ante los ojos una realidad en conflicto, monstruosa, contrahecha. Sí, lo que parece estable, se desplaza alterando sus relaciones y el cuerpo se convierte en el lugar de una profanación que afecta a la sociedad y a la cultura enteras, a sus rituales e instituciones. Afirmando lo insano o lo tarado, la metáfora es un modo de cuestionar el mundo en el que vivimos, de hacer saltar el esmalte a las ideologías y al uso manipulador del lenguaje. Pero ¿qué podíamos esperar? Para Chumy Chúmez, el hombre es un mal bicho y no hay redención. Me temo que ni siquiera a través del humor. Nuestro dibujante a buen seguro suscribiría las palabras de Jacques Vaché, precursor del surrealismo y opiófago: "[El humor] creo que es una sensación – casi iba a decir que un SENTIDO – también – de la inutilidad teatral (y sin deleite) de todo".

BIBLIOGRAFÍA

AA. VV., *La Codorniz,* prólogos de Antonio Mingote y de Pgarcía, Madrid, Agualarga, 2002, 8 vols. Edición facsimilar de los números que abarcan desde el 8 de junio de 1941 hasta el 6 de diciembre de 1942.

AA. VV., *Lo mejor de Hermano Lobo* [edición facsimilar], Madrid, Temas de Hoy, 1999.

BAJTIN, Mijail M., *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento: el contexto de François Rabelais*, Barcelona, Barral, 1974.

—, *Problemas de la poética de Dostoievski*, México, FCE, 1986.

BARTHES, Roland, *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*, Barcelona, Paidós, 1986.

BAUDELAIRE, Charles, *De la esencia de la risa y, en general, de lo cómico en las artes plásticas*, Madrid, Visor, 1990.

BRACHT BRANHAM, Robert, "Invalidar la moneda en curso: la retórica de Diógenes y la *invención* del cinismo", en Robert Bracht Branham y Marie-Odile Guolet-Cazé (eds.), *Los cínicos. El movimiento cínico en la Antigüedad y su legado*, prólogo de Carlos García Gual, Barcelona, Seix-Barral, 2000, pp. 111-141.

CANETTI, Elías, *Masa y poder*, Barcelona, Muchnik, 1994.

CARRERE, Alberto y SABORIT, José, *Retórica de la pintura*, Madrid, Cátedra, 2000.

CHUMY CHÚMEZ [José María González Castrillo], *Ser humorista*, Fundación Universidad-Empresa, 1988.

—, *Antología. Del silencio al grito*, prólogo de Melquíades Prieto, Madrid, Edaf, 2001.

—, *Chumy Chúmez*, Madrid, Centro Cultural Conde Duque, 1999.

—, *El libro de cabecera de Chumy Chúmez*, prólogo de "Cándido", Madrid, Sesmay Ediciones, 1975.

—, *Todos somos de derechas*, Madrid, Ediciones 99, 1973.

—, *Y así para siempre*, Madrid, Alianza Editorial, 1972.

GRUPO µ, *Tratado del signo visual*, Madrid, Cátedra, 1993.

FOUCAULT, Michel, *Microfísica del poder.* Madrid, La Piqueta, 1978.

FREUD, Sigmund, *El chiste y su relación con lo inconsciente*, Madrid, Alianza, 1969.

—, *Lo siniestro*, Barcelona-Palma de Mallorca, Calamus Scriptorius, 1979.

—, *Psicología de las masas, Más allá del principio de placer, El porvenir de una ilusión*, Madrid, Alianza Editorial, 1980.

GALÁN, Diego, *¿Reírse en España? El humor español en el banquillo*, Valencia, Fernando Torres Editor, 1974.

GASSIER, Paul, *Dibujos de Goya. Los álbumes*, Barcelona, Noguer, 1973.

GOMIS, Lorenzo, "La mediación política del periódico a través del chiste", en *El medio media. La función política de la prensa*, Madrid, Seminarios y Ediciones, 1974, pp. 429-518.

GRUPO m, *Tratado del signo visual*, Madrid, Cátedra, 1993.

GUTIÉRREZ SOLANA, José, *José Gutiérrez Solana*, Madrid, Turner, 2004.

KIBÉVI VARGA, Áron, "Criterios para describir las relaciones entre palabra e imagen", en Antonio Monegal (ed.), *Literatura y pintura*, Madrid, Arco/Libros, 2000, pp. 109-135.

LLERA, José Antonio, *El humor verbal y visual de La Codorniz*, Madrid, CSIC, 2003.

— y SEAVER, Paul, "Chumy Chúmez: semblanza y parlamento de un misántropo", *Nueva Revista*, nº 87 (2003), pp. 102-112.

MURO MUNILLA, Miguel Ángel, *Análisis e interpretación del cómic. Ensayo de metodología semiótica*, Universidad de La Rioja, Servicio de Publicaciones, 2004.

PLATÓN, *La República*, Madrid, Aguilar, 1963.

SAFRANSKI, Rüdiger, *El mal o el drama de la libertad*, Barcelona, Tusquets, 2000.

SCHOPENHAUER, Arthur, *El amor, las mujeres y la muerte*, Valencia, Prometeo, 1932.

SIEBERS, Tobin, *Lo fantástico romántico*, México, FCE, 1989.

SLOTERDIJK, Peter, *Crítica de la razón cínica*, Madrid, Taurus, 1989, 2 vols.

TOPOR, Roland, *Mundo inmundo,* Barcelona, Planeta, 1972.

TORRES SÁNCHEZ, María Ángeles, *Estudio pragmático del humor verbal*, Cádiz, Universidad de Cádiz, 1999.

[1] Muchos de los textos de los chistes gráficos del excelente dibujante Enrique Herreros provenían también de la minerva del que fue director de *La Codorniz*con posterioridad a Mihura: Álvaro de Laiglesia.

[2] A la pregunta de por qué no le interesaba ni el humor político ni la caricatura, Chumy Chúmez contesta: "Es un mundo del que yo ni me ocupo porque los que en España han hecho caricatura de políticos y quisieron editar sus libros dos años después se encontraban con que el lector no reconocía el modelo, no sabía de quién hablaba el caricaturista. Yo recuerdo que una vez hice un chiste muy bueno para los periodistas que decía: «El que ama la actualidad perece en ella»" (2003: 109-110).

[3] Aunque en los años cincuenta Chumy Chúmez inventa el heterónimo de Don Claudio para dar rienda suelta a una serie de collages oníricos y surrealistas, su humor proviene más del *disparate* goyesco y ramoniano, de una cepa hispana que se desarrolla en revistas como *Buen Humor*, *Gutiérrez* y *La Codorniz* de Miguel Mihura.

ESPAÑA 1974-1975. JUVENTUD Y MADUREZ EN EL HUMOR GRÁFICO.

FRANCISCO JOSÉ SEGADO BOJ

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 2, 14-II-2008

Resumen / Abstract:

Notas: Este texto apareció publicado en el libro de actas "50 Años de Humor Gráfico", editado por la Universidad Complutense de Madrid. Ha sido revisado para la actual edición en Tebeosfera.

ESPAÑA 1974-1975. CHOQUE GENERACIONAL Y CHOQUE IDEOLÓGICO: JUVENTUD Y MADUREZ EN EL HUMOR GRÁFICO DE LA ÉPOCA

1. Introducción. Contexto histórico:

El enfrentamiento entre las generaciones más maduras y aquellas que les suceden es una constante en la historia del ser humano, por obvio que resulte mencionarlo. La sociología nos recuerda que "las relaciones entre generaciones han sido la causa tanto de extraordinaria solidaridad como de importantes conflictos. Los ejemplos bíblicos de Job y sus escépticos hijos, la leyenda griega del malhadado Edipo y la equivocada confianza del Rey Lear en sus hijas son ejemplos de esta frágil naturaleza de algunas relaciones generacionales"[1]. Dependiendo del contexto histórico, político o sociológico, este conflicto será más evidente o implícito, tomará unas armas y unos argumentos u otros. El propósito de este artículo consiste en averiguar en qué términos se produjo este enfrentamiento en un período concreto de la historia de España: el último gobierno de Franco, entre el 12 de febrero de 1974, fecha en que Carlos Arias Navarro jura su cargo ante las Cortes franquistas y el 20 de noviembre de 1975, día de la muerte del General. Más concretamente, pretende averiguar el reflejo que de este choque generacional ofrece el humor gráfico de la prensa diaria del período. Tal y como asegura Ronald Searle, "La historia del humor gráfico es la historia de la consciencia de la sociedad"[2].

Para cumplir este objetivo propuesto, utilizaremos un objeto de estudio compuesto por las viñetas publicadas en cuatro periódicos españoles, significativos por su tirada y representantes de diferentes visiones políticas. La muestra de este estudio queda compuesta así por las siguientes cabeceras:

Diario	Difusión# (i)	Línea editorial	Dibujante(s) (ii)
Abc	185 000	Monárquica	Mingote
El Alcázar	16.000	Ultra derechista	Eandiño
Informaciones	53 000	Progresista	Forges
Ya	152 000	Demócrata-cristiana	Dátile, Galindo

(i) Según datos de OJD recogidos en SÁNCHEZ ARANDA y BARRERA (1996).

(ii)# Se ha eliminado de la muestra la obra de dibujantes cuyas viñetas no se ciñen con regularidad a la actualidad nacional. Por este motivo se ha apartado del estudio las tiras o caricaturas de Peridis sobre actualidad internacional en *Informaciones*.#

Así pues, la muestra queda configurada por un diario progresista (o al menos, tan progresista como permitían los estrechos márgenes del tardofranquismo): *Informaciones*[3]; por dos representantes de la derecha moderada: *Abc*[4] y *Ya*[5]; y por un ejemplo de la extrema derecha: *El Alcázar*[6].

Mediante el estudio de las viñetas publicadas en estas cabeceras intentaremos revelar las distintas visiones que las diferentes tendencias ideológicas ofrecían de este enfrentamiento generacional en una época tan agitada de la historia de España, marcada en primer lugar por el enfrentamiento entre aperturistas e inmovilistas.

"Dentro de la clase política del régimen, existían al menos dos grupos que mostraban abiertamente sus diferencias. Por un lado, se encontraban los inmovilistas, que trataban de perfeccionar el régimen, sin perder las señas de identidad derivadas del Estado surgido con el *Alzamiento del 18 de julio de 1936*. Dicho sector estaba formado por ex ministros como José Antonio Girón o Fernández Cuesta, militares (García Rebull, Cano Portal...), hombres de negocios (Oriol y Urquijo...), eclesiásticos (monseñor Guerra Campos...), organizaciones de ex combatientes (Hermandades Nacionales de Alféreces Provisionales) y numerosos consejeros nacionales y procuradores en Cortes (...). Dicho grupo trataba de mantener vivo el recuerdo de la Guerra Civil y de la división entre los españoles, reivindicando la *Victoria*. Eran portadores del pasado y como tales trataban de obstaculizar el presente para evitar cualquier reforma que diluyera lo que consideraban las *esencias* del Régimen"[7]. Por otro lado, "al contrario de lo que sucedía con los inmovilistas, quienes pensaban que era posible mantener el organigrama político del franquismo a la muerte de Franco, identificando al sistema con sus propios intereses, los núcleos reformistas eran conscientes de que existía un país enteramente nuevo y distinto al que conoció el trauma de 1936, y de que España tenía un dinamismo y una fermentación que exigían mayor apertura, autenticidad y liberalización de la vida pública, y una democratización de las formas y de los sistemas de convivencia. En líneas generales, los distintos grupos reformistas coincidían en la necesidad de agotar las posibilidades del sistema, en una profesionalidad de cara a la cosa pública que hacía que sus miembros ya no estuvieran tan diferenciados por cuestiones ideológicas, y en algo esencial como es el componente generacional. Obviamente, no pocos de los componentes de la clase política del régimen pasarían a posiciones reformistas por una simple cuestión de superviviencia, reivindicando una función de seudooposición intrarrégimen cuya existencia no dejó de contribuir a la estabilidad del franquismo. Su pragmatismo es fácilmente constatable en distintas planificaciones de cara al futuro (todo reformismo tiene algo de fórmula de subsistencia), realizadas con el objeto de que la muerte del Jefe del Estado no cogiese desprevenidos y descolocados a un sector de la clase política franquista; para cuando ese momento llegase necesitaban estar organizados para crear opinión y, a ser posible, para protagonizar una reforma del sistema que no escapase y permaneciese estacionaria la situación política, más graves serían los problemas y los conflictos, y más difícil su resolución"[8]

Viñetas de Galindo, Mingote y Forges de principio de los setenta

Este enfrentamiento entre aperturistas e inmovilistas tendría como principal frente el llamado "espíritu del 12 de febrero", nombre con el que la prensa bautizó una serie de promesas de carácter reformista anunciadas por el presidente del gobierno Carlos Arias Navarro el día en que juró su cargo ante las Cortes franquistas, incluyendo entre otras medidas una ley de incompatibilidades, una ley de régimen local y un estatuto de asociaciones. Sin embargo, "el primer ensayo de evolucióno hacia formas más abiertas de participación política dirigido desde dentro del régimen no naufragó, pues, por una tenaz resistencia de la oposición democrática, sino por el radical rechazo del *bunker*, aglutinado en torno a los ultras del Movimiento y un sector de las fuerzas armadas"[9] Incluso pese a aparentes victorias como la aprobación del Estatuto de Asociaciones en febrero de 1975, la apertura naufragó. "(...) había triunfado, por tanto, la apertura; alguno de los ministros recuerda los meses siguientes como los más cómodos de su experiencia política con Arias. Pero en la práctica se avanzó muy poco, casi nada, sometidos a los constantes embates de los ultras y a la actitud renuente de Franco"[10].

Otro de los condicionantes de estos años es la convulsa situación social. De hecho, "el estado de constante tensión y agitación que caracterizó la primera mitad de la década de los 70 en España alcanzó su clímax en el verano de 1975"[11]. De todas las expresiones de esta agitación social –huelgas, manifiestos de colegios profesionales-, las protestas estudiantiles tales como encierros en facultades, huelgas de estudiantes o asambleas universitarias guardan una mayor relación con la crisis generacional que nos ocupa[12]. De hecho, para sociólogos clásicos como Feuer, esta politización de la universidad es un componente esencial de los movimientos estudiantiles: "la dinámica interna de los movimientos estudiantiles les lleva a intentar politizar todas las actividades de la universidad. 'Politizar' la universidad va más allá de que todos los estudiantes tomen posturas informadas e inteligentes sobre asuntos políticos. Lo que significa, es que toda actividad en la universidad debe estar relacionada con, influida por y subordinada a la ideología del movimiento estudiantil"[13].

Pese a este sacudido panorama, el contexto cronológico que marca los límites de esta investigación también se caracteriza por ser el período del franquismo que experimenta la mayor libertad de expresión de toda la dictadura. "En efecto, España conoció desde 1974 un grado de libertad de prensa sin precedentes durante el franquismo: supuso incluso una contribución sustancial al resurgimiento de la conciencia política (y democrática) del país"[14]. No obstante, la libertad de expresión aún distó de ser absoluta. "De todos modos, la 'apertura' de Pío Cabanillas tuvo sus límites, los límites propios de un estado autoritario en descomposición, y las suspensiones del semanario humorístico *Por Favor* y del diario malagueño *Sol de España* demostraron que se estaba muy lejos de haber alcanzado una normalidad en el campo de la libertad de expresión"[15]. A este hecho, se ha de sumar que el sucesor de Cabanillas tras su defenestración en octubre de 1974[16] prescindió de la tolerancia aplicada por su antecesor. "La libertad de expresión vivió un año intenso bajo la presión del ministro León Herrera y *Cambio 16* calificaría, hacia finales del ejercicio, de *año negro* aquel 1975"[17].

Una vez solventadas las cuestiones previas, nos disponemos ya a analizar la visión que de este conflicto generacional y sus contendientes ofrecen las distintas cabeceras, comenzando por la representación formal que el humor gráfico efectúa de la juventud del período.

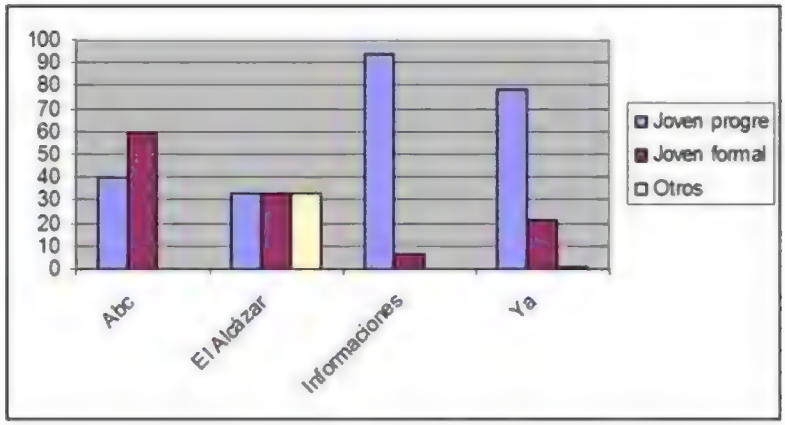
2. Caracterización física:

A grandes rasgos encontramos dos grandes categorías de jóvenes en el humor gráfico de los cuatro diarios analizados, comunes a todos ellos. En primer lugar, la categoría más repetida es la que denominaremos como "joven progre", por utilizar la terminología del período. Los principales atributos físicos de este tipo de juventud son la barba y la melena, dos elementos típicos de la progresía contemporánea. Otros complementos, tales como los jerseys, los pantalones campana, la cara sin afeitar o los libros son accesorios y cada dibujante preferirá emplear unos elementos en detrimento de otros. Así, como veremos, Forges casi siempre presenta a jóvenes con un libro bajo el brazo, del mismo modo que Dátile tiende a presentar a estos personajes con una desaliñada barba de varios días.

Frente a este tipo de juventud, encontramos otro modelo al que bautizaremos como "joven formal". Si bien el "joven progre" transgredía los cánones clásicos de indumentaria, el "joven formal" los respeta. Así, aparecerá vistiendo traje clásico y por supuesto la melena del "joven progre" se transforma en un pelo corto. Esta categoría –salvo excepciones- será siempre secundaria en cuanto al número de apariciones frente al "joven progre", auténtica estrella de las viñetas analizadas.

No obstante, estos dos grandes grupos no monopolizan los editoriales gráficos de la muestra. De modo marginal encontramos otras presentaciones gráficas de jóvenes, como hippys, jovenes encapuchados o jóvenes desnudos practicando el "streaking", práctica que despertó la atención –y la sorna- de los diarios derechistas de la época. Esta miscelánea de personajes se englobará bajo la etiqueta de "otros".

El siguiente gráfico representa el porcentaje de viñetas analizadas separadas según el prototipo de joven mencionado que las protagoniza:



Podemos comprobar así la gran atención que en términos generales presta el humor gráfico de estos diarios al que hemos llamado "joven progre". Una vez solventada la cuestión formal, descenderemos ahora a la caracterización ideológica y moral de jóvenes y adultos desde los distintos puntos de vista de estas cabeceras, comenzando por el progresista *Informaciones*.

Perspectiva izquierdista: están locos estos adultos

Los jóvenes dibujados por Forges se perfilan, sin ningún tipo de excepción, como claramente favorables a la implantación de una democracia. No sólo eso, sino que además se muestran conscientes de la anacronía que supone España dentro del contexto europeo. Así lo expresa un personaje en esta viñeta: "Hablando en plan europeo somos geográficamente hablando las anchoas raras de un bocadillo de pan democrático"[18]

Este anclaje de España en una dictadura, contribuye al reflejo de una juventud desilusionada y pesimista en los chistes de Forges, sin olvidar los retrasos de las repetidas, prometidas y nunca cumplidas medidas democratizadoras. "La cronología de esta frustración es sobradamente conocida. En 1968, el ministro secretario general del Movimiento, José Solís, presentó un modesto Estatuto de Asociaciones que sería una de las muchas víctimas de la crisis de gobierno de 1969. Su sucesor, Torcuato Fernández-Miranda, elaboró un proyecto ligeramente más atrevido, pero en noviembre de 1972 recibió instrucciones de informar a las Cortes, en una intervención que le granjearía fama de inmovilista de que no era el momento propicio para los experimentos políticos"[19].

En este sentido, en un editorial gráfico dos jóvenes dialogan en estos términos:

"Me gustaría tener 26 años menos"

"Pero si tienes 25"

"Exacto"[20]

Como mencionamos en el anterior epígrafe, el elemento distintivo de los jóvenes dibujados por el humorista de Informaciones son los libros, complemento indispensable en el retrato de estos personajes. Este atributo puede responder a dos funciones respecto a su identificación ideológico-moral: por un lado, puede servir para subrayar el carácter universitario de estos protagonistas. Por otro lado, también puede ser utilizado para destacar el aspecto culto e intelectual de estos jóvenes frente a sus antagonistas. De hecho, el atributo más común en los "maduros" de Forges cuando se enfrentan a jóvenes será la cachiporra. Así *Informaciones* nos presenta este enfrentamiento entre jóvenes y adultos como el de la pluma contra la espada.

Como se puede deducir del complemento con que Forges obsequia a las generaciones maduras, el otro contendiente de esta disputa generacional no aparece retratado positivamente en sus viñetas. De hecho, aparece casi siempre como perteneciente a la derecha más reaccionaria y predispuesto al empleo de la violencia. Así se puede ver en la siguiente viñeta, en la que un padre se dirige a su vástago: "Perdona que te interrumpamos en tus estudios, hijo, pero es que ha venido don Vicente a tomar café y te quiere saludar antes de irse"[21]. Don Vicente, aparte de aparecer caracterizado con la indumentaria prototípica de los ultraderechistas –gafas oscuras, traje negro- luce una sonrisa maliciosa y una maza al hombro.

Este carácter violento también se puede comprobar en el siguiente ejemplo, en el que mientras un inmovilista golpea la cara de un estudiante un ciudadano exclama: "¡Un momento! Hoy es el día del amor fraterno", a lo que el ultra responde cínicamente:"Bueno, pero estamos en el año de la reconciliación"[22]

Esta hostilidad se acentúa aún más incluso tras las numerosas protestas universitarias de 1975. Así, en este período se publica una viñeta en lo que dos personajes dialogan:

"Maduros, maduros, lo que se dice maduros, los universitarios"

"Mis esfuerzos me cuesta", responde otro personaje, ataviado con la omnipresente cachiporra[23]

Sin embargo, pese a toda esta violencia, los jóvenes dibujados por Forges mantienen cierta ironía de carácter desafiante. Así, el humorista de *Informaciones* presenta una escena en la que un joven le advierte a su compañero, disfrazado con una careta de bruja: "Macho, tú sigue haciendo chorradas que verás qué bien"[24]. Así, Forges ridiculiza la obsesión y el temor de los inmovilistas que se esconden tras su hostilidad contra estudiantes y jóvenes en general.

Desligándonos de esta contienda ideológica, Forges también nos ofrece escenas en las que ridiculiza la autoridad paterna. En este sentido se encuadra un editorial gráfico en el que un padre aparece vestido de domador, con un látigo y un aro, al que su hijo le responde: "Papá: antes de que comiences tu actuación pongo en tu conocimiento que se te ha desplomado el bisoñé"[25]. Tal y como veremos a continuación, esta burla de la autoridad de los progenitores no tiene lugar en el resto de cabeceras, especialmente en *El Alcázar*.

3. Perspectiva ultraderechista: ¡Aquí mando yo!

La perspectiva del diario falangista se caracteriza por dos factores. En primer lugar, es el diario que menos atención presta al tema de la juventud y el conflicto generacional. En segundo lugar, la visión que aporta es –aparentemente- contradictoria: publica los chistes más duros contra la juventud contemporánea, pero del mismo modo recoge el sentimiento de incomprensión de la juventud, aunque sea mayor o menor tangencialmente.

La crítica a la juventud que efectúa el humor de *El Alcázar* encaja en el marco de sus ataques a aperturistas y demócratas. Desde la perspectiva del diario ultraderechista, detrás de estas tendencias políticas se escondía un mal disimulado oportunismo político e interés económico. Así, Fandiño nos presenta a un cantautor, caracterizado con melena y llevando una guitarra al que preguntan "¿Cuánto cobra por un recital de música protesta?", a lo que el músico responde "Depende de la protesta"[26].

En un sentido similar encontramos la viñeta más cruel contra los jóvenes de toda la muestra. Firmada por un tal "Leo", que publicó de manera aislada algunas viñetas en las página de *El Alcázar*, aparece el siguiente chiste. En él, dos jóvenes amanerados, ataviados con la indumentaria típica hippy (camisas de flores, collares) comentan: "Pues en Inglaterra nos dejan votar", a lo que su compañero responde:"Esso es democrasia, tú"[27] (sic). En una sola viñeta ataca el concepto de democracia occidental frente a la "democracia orgánica" del franquismo, descalifica a los

jóvenes como frívolos y veleidosos, e incluso les despoja de masculinidad, atributo considerado esencial en un buen español por el sector socio-ideológico conformado por los lectores de *El Alcázar*.

Frente a estas embestidas contra la juventud – o al menos, contra cierto tipo de juventud – las viñetas de *El Alcázar* también critican la incomprensión de los jóvenes. En otra viñeta de Fandiño, dos empresarios ataviados con frac y sombrero de copa, caracterizados como los personajes negativos de la viñeta, comentan ante un joven con gesto desencantado: "Además del divino tesoro, yo no sé qué más quiere la juventud"[28]. Por supuesto, el joven en vez de lucir melena o indumentaria hippy, aparece con traje y corbata, como el "joven formal" que describíamos anteriormente. Sin embargo, es un grupo de "jóvenes progres", con barba y melena, quien protagoniza el siguiente ejemplo, donde un grupo de adultos les espeta: "Tenéis la palabra cuando os lo indiquemos"[29].

La aparente contradicción de esta perspectiva desparece si se analiza en profundidad. Estas viñetas sobre la juventud de *El Alcázar* comparten como objetivo general la crítica contra un retórico enemigo del falangismo: la democracia y sus teóricos defensores y benefactores, los grandes empresarios. Así, podemos interpretar que la primera de las viñetas supuestamente defensoras de la juventud critica el desinterés de los grandes empresarios y las clases altas –es decir, los demócratas- hacia los problemas de los jóvenes. Así mismo, es posible concluir que el segundo ejemplo trata de mostrar –quizá buscando la ridiculización- la decepción que los jóvenes defensores de la democracia encuentran o encontrarán por parte del poder político. Así, en las viñetas de *El Alcázar* la juventud sirve como arma para criticar a los demócratas y para ridiculizar las esperanzas que en ellos vuelcan los jóvenes.

Frente a las politizadas perspectivas que acabamos de recorrer, el punto de vista de la derecha moderada se caracteriza por ser más costumbrista.

4. Perspectiva moderada: ¡Que pintas!

En el humor de estas cabeceras, los jóvenes protagonizan principalmente escenas domésticas o familiares. Por ejemplo, *Ya* recoge a los jóvenes como protagonistas de la costumbre de la pedida de mano, aunque nunca como tema principal, sino como excusa para tratar otro asunto de actualidad. Así, Dátile presenta una petición de mano en la que un joven se expresa así: "Quiero casarme con su hija. Tengo toda la documentación en regla incluyendo la autorización del parlamento europeo."[30] Como aclaración, señalamos que este chiste hace referencia a lo que desde cierto sector de la sociedad se consideró "injerencias extranjeras" en asuntos nacionales, concretamente las protestas por las últimas ejecuciones del franquismo en septiembre de 1975. Sin embargo, desarrollar este asunto sería objeto de otro artículo y nos alejaría del tema que nos ocupa.

Este enfoque costumbrista también se da en *Abc*, donde Mingote muestra principalmente a los jóvenes como protagonistas de escenas románticas o de flirteo. Valga como ejemplo una viñeta ambientada en la playa donde un español acaricia la cabeza de una muchacha rubia –presumiblemente sueca- recostada sobre su pecho. En este chiste, el joven español comenta a su acompañante: "Te estoy muy agradecido, Ingrid, porque de todas las relaciones internacionales, las únicas satisfactorias para España son las que tenemos tú y yo"[31]

Aunque encontramos cierta crítica a los jóvenes, ésta en muchas ocasiones carece de connotaciones políticas y se efectúa de un modo amable, nunca cruel. Sobre todo, esta ironía se centra en el aspecto físico, principalmente en el pelo largo. Como ejemplo, valga esta viñeta de *Ya* en la que un padre, señalando a su hijo dice: "En todos los tests demuestra tanta inteligencia que sólo falta que se corte el pelo para averiguar la capacidad de su cerebro"[32]. Así, no crítica la aptitud intelectual de su hijo, ni le descalifica, tan sólo ridiculiza su aspecto. En otra viñeta un padre le explica a su melenudo vástago: "Y puesto que estamos en proceso de democratización, si tú no te mofas de mi calvicie, yo no me burlaré de tus melenas"[33]. Este enfoque amable se extiende incluso a un tema potencialmente tan polémico como puede ser la relación entre los jóvenes y las drogas, que aparece tangencialmente en las viñetas analizadas. En una viñeta de *Ya* un joven observa una amapola en un parque y exclama: "Bah, Papaver Orientalis"[34]. Este chiste carece de finalidad crítica, y sólo ilustra esa concepción de los jóvenes como "aficionados" a las drogas.

El diario católico muestra una faceta de los jóvenes, y concretamente de los estudiantes, como dependientes económicos de sus padres, o incluso, como aprovechados. Así nos lo muestra Dátile en una viñeta en la que un estudiante se dirige a su padre en estos términos: "Padre, inauguramos el curso académico 1974-1975", a lo que su progenitor comenta resignado, mientras dirige su mano a la cartera: "¡Que caro resulta mantener a un estudiante!"[35].

A pesar de esta perspectiva costumbrista generalizada, las viñetas protagonizadas por jóvenes no escapan al politizado clima del contexto cronológico. El acontecimiento –o serie de acontecimientos- al que *Ya* presta más atención en relación con los jóvenes es, como cabía esperar, las protestas universitarias. Para el diario católico estas protestas son una excusa de los estudiantes universitarios para enfrentarse a sus auténticas tareas, o al menos, son contempladas para un obstáculo para el estudio. En este sentido, un padre recrimina a su hijo en otra viñeta: "Podíais limitaros a votar una sola vez a comienzos de curso, y si salía "no", me ahorraba la matrícula"[36]. Asimismo, exagera la frecuencia de estas protestas: "De los dos hijos que tengo solo el pequeño estudia, el mayor está matriculado en la Universidad"[37]. Incluso llega a exagerar esta relación entre Universidad y huelgas, llevando a invertir la relación lógica y tradicional: presenta como lo extraño y peligroso estudiar en lugar de protestar. "Es que voy a estudiar en la clandestinidad, mamá"[38], sostiene en una viñeta un estudiante envuelto en una capa oscura y con gafas de sol a su madre antes de salir de casa. En general, *Ya* valora negativamente esta politización de la vida universitaria, como resume una viñeta en la que de una puerta cuelga el siguiente cartel: "Aula para asambleas universitarias (antes políticas)"[39]. Sin embargo, una vez más, *Ya* también intenta presentar el lado amable de esta realidad. En este sentido, y en relación a los encierros en facultades Dátile publica una viñeta en la que una madre comenta a su hijo y sus compañeros: "¿Por qué no os encerráis en casa? Os he preparado una merienda imponente"[40].

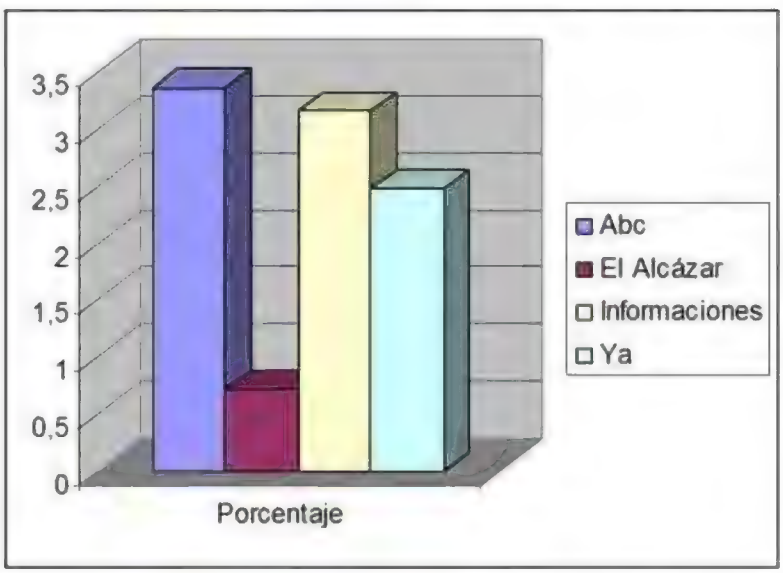
No obstante, la referencia política más concreta del humor de *Ya* se produce en una viñeta en la que una madre recrimina a su hijo: "¡Tiene razón tu padre! Deberías ser más indulgente con los pecadillos de un presidente"[41]. Este editorial gráfico se publicó en pleno debate tras la renuncia de Nixon a su cargo por el escándalo del Watergate. De él se deduce que las generaciones más jóvenes eran las más hostiles a Nixon mientras que sus progenitores eran más favorables a su indulto. Ésta es una situación quizá extrapolable a España, donde los jóvenes son más críticos con el presidente Arias Navarro de lo que son sus padres [ver viñeta de cabecera]

Y si la agenda política también impregna los editoriales protagonizados por jóvenes, éstos no podían ser ajenos a la lucha entre inmovilistas y aperturistas. Así Dátile, desde su espacio en *Ya*, critica el anclaje en el pasado de los inmovilistas en una viñeta en la que un joven le explica a un adulto, mirando su reloj: "Me parece que le atrasa mucho, marca las cuatro de la tarde del doce de julio de 1966"[42].

Esta crítica a los inmovilistas es mucho más dura en *Abc*, cuyo humorista desarrolla una línea de continuo ataque contra los reaccionarios. Como ejemplo, valga citar la invención de los *hombres-piedra*: "Mingote concibió entonces a sus *hombres-piedra*, inmovilistas a los que no agradaban los cambios que se avecinaban y les pintó con la parte inferior de su cuerpo aprisionada en una muralla de ladrillos"[43]. En el caso que nos ocupa el dibujante nos presenta a unos adultos que al igual que ocurría con Forges, encajan milimétricamente en el prototipo de inmovilista. También coincide con el humorista de *Informaciones* al subrayar el carácter inculto de estos ultraderechistas. Mingote añade al retrato de estos personajes sus intenciones manipuladoras. Así se puede comprobar en la siguiente viñeta, en la que dos ultraderechistas comentan al pasar frente a la Universidad: "Para educación eficaz, la de nuestra época, cuando nos enseñaban a leer unas cosas sí y otras no"[44]. Este ataque contra los intentos de manipulación de la juventud es aún más claro en una viñeta que nos presenta una escena en la que un señor gordo, calvo y con corbata se dirige así a un joven vestido con un jersey: "El futuro es de vosotros, los jóvenes. De modo que te voy a explicar lo que has de hacer"[45].

5. Conclusiones.

En principio, y atendiendo únicamente a criterios cuantitativos, la atención que prestan los diarios progresistas (*Informaciones*: 3,16%) y de centro derecha (*Abc*: 3,36%; *Ya*: 2,47%) a la juventud es similar, ya que no encontramos diferencias de más de un punto porcentual. Sin embargo, la presencia de este tema en *El Alcázar* es apenas marginal (0,72%).



La diferencia entre las visiones de *Abc* y *Ya* frente a la ofrecida por *Informaciones* radica en el aspecto cualitativo. Así, *Abc*, y sobre todo *Ya* reflejan el lado más amable de esta relación entre jóvenes y adultos, y de la visión que éstos poseen sobre aquéllos. El empleo de esta perspectiva puede responder a tres causas. Una primera hipótesis consistiría en sostener que la derecha moderada no otorgaba excesiva importancia a este conflicto generacional ni a las protestas estudiantiles en particular, prefiriendo ofrecer sus repercusiones en la vida cotidiana. Otra segunda conjetura apuntaría a la voluntad del humorista de desvincular este conflicto de cualquier connotación política, lo que en cierto modo concuerda con la indefinición política que caracteriza a los jóvenes del humor gráfico de *Ya*. En un sentido similar, la tercera hipótesis nos llevaría a coincidir con

Gombrich cuando afirma que la receta para el éxito de una viñeta es: "Reforzar el ego del lector, confirmar sus prejuicios, y sobre todo, decirle que no se preocupe"[46]. Por lo tanto, estas viñetas tendrían la función de desdramatizar este choque generacional.

A un objetivo similar responde el hecho de que el monárquico *Abc* preste más atención a "jóvenes formales" que a "jóvenes progres" (ver gráfico 1.1). Aunque no puede dar la espalda a la realidad social de los jóvenes contestatarios (aunque su contestación se limite únicamente a llevar el pelo largo), prefiere escoger a jóvenes ataviados según los cánones considerados "adecuados" por los lectores del diario de los Luca de Tena.

Por otro lado, la visión queofrece Forges es totalmente antitética. Presenta a unos jóvenes fuertemente politizados (o al menos, los presenta tan politizados como es posible sin tentar una posible represión por parte del aparato censor) y claramente enfrentados al sector más conservador de los adultos. De hecho, podríamos decir que en el lápiz del dibujante de *Informaciones*, la juventud es un arma para arremeter contra esos inmovilistas y del mismo modo, para subrayar las insuficiencias de la "democracia orgánica" franquista. Desde el punto de vista de esa democracia orgánica, es decir, desde las viñetas de *El Alcázar* encontramos la técnica simétrica: el empleo de la juventud para descalificar a aperturistas y demócratas.

También resulta significativo que en el humor gráfico del diario falangista no aparezcan nunca los adultos enfrentados a los jóvenes. Probablemente este hecho se deba a que la mentalidad ultra conservadora no considere relevante los gestos de rebelión de los jóvenes y mantenga en su concepción del mundo, que las generaciones mayores ejercen un control férreo sobre sus descendientes. De este modo, la función de los adultos nunca consistirá en rebajarse a discutir con los jóvenes, puesto que la única opción de los jóvenes consiste en obedecer. Presentar la alternativa opuesta significaría mostrar un menoscabo a la autoridad inconcebible para los lectores de *El Alcázar*.

Así, podemos sintetizar en el siguiente cuadro las diferentes visiones ofrecidas por el humor gráfico de los diarios que constituyen nuestra muestra:

Diario	Caracterización jóvenes	Caracterización adultos
Abc	Flirteantes	Inmovilistas Incultos Manipuladores
El Alcázar	Amanerados Demócratas Incomprendidos	Nunca aparecen enfrentados a los jóvenes
Informaciones	Descontentos Demócratas Irónicos Intelectuales Pesimistas	Inmovilistas Violentos
Ya	Perezosos Gorrones Críticos	Resignados Generosos

Atendiendo a los puntos comunes entre los cuatro diarios analizados, encontramos que abundan mucho más los personajes calificados como jóvenes, que como adultos. En escasas ocasiones aparece la visión de los "mayores" que tienen los jóvenes. Esto se explica si consideramos que tanto el emisor y el receptor de estos mensajes –entendiendo en un sentido amplio- pertenecen a la generación anterior a los jóvenes del período. Así, lo que hace el humor gráfico es presentar su visión de una realidad que le es ajena, del "otro", de los jóvenes en definitiva, con el peligro de distorsionar

esa realidad. De hecho, si seguimos a Burke, lo que encontramos en estas representaciones es justo la visión opuesta que los diferentes grupos políticos o de edad tenían de sí mismos: "los estereotipos toman a menudo la forma de inversión de la imagen de sí mismo que tiene el espectador. Los estereotipos más crueles se basan en la simple presunción de que "nosotros" somos humanos o civilizados, mientras que "ellos" apenas se diferencian de animales tales como el perro o el cerdo(...)."[47]

Por otro lado, cuando el humor gráfico se centra en los personajes que se encuentran entre la madurez y la ancianidad, los "contemporáneos al emisor y al receptor", por así decirlo, lo hace de dos maneras. En primer lugar, aparecen como personajes prototípicos caracterizados en función de otros condicionantes independientes de la edad -políticos, profesionales, económicos...-. En segundo lugar, también pueden servir como elemento para descalificar al contrario desde el punto de vista ideológico. En este sentido, son especialmente relevantes los chistes de Forges sobre esta lucha generacional, ya que al fin y al cabo, no son más que otro elemento, otra batalla, dentro de la guerra entre demócratas, aperturistas e inmovilistas que se desarrolla en el humor gráfico de este período.

Bibliografía

- ALFÉREZ, Antonio: *Cuarto poder en España. La prensa desde la ley Fraga 1966*, Barcelona, Plaza Janés, 1987
- BARRERA, Carlos. *Periodismo y franquismo. De la censura a la apertura*. Barcelona, Ediciones Internacionales Universitarias, 1995.
- BURKE, Peter: *Visto y no visto*, Barcelona, Crítica, 2001
- ELLWOOD, Sheelagh: *Franco*. Londres, Longmann, 1993
- FUSI, Juan Pablo: *Franco. Autoritarismo y poder personal*. Madrid, Taurus, 199
- FEUER, Lewis: *The conflict of generations. The character and significance of student movements*. Londres, Heinemann, 1969.
- GOMBRICH, E.H., *The Uses of Images. Studies in the Social Function of Art and Visual Communication*. Londres, Phaidon Press, 1999
- GUBERN, Román. La Censura: Función política y ordenamiento jurídico bajo el franquismo. Península, Barcelona, 1981.
- MATEOS, Abdón et al (ed.): *Historia de la transición y consolidación democrática en España*, Universidad Nacional de Educación a Distancia, Universidad Autónoma de Madrid, 1995, pp. 262-263
- MATEOS, Abdón y SOTO, Álvaro: *El final del franquismo, 1959-1975*, Madrid, Temas de Hoy, 1997
- OLMOS, Víctor: *Historia del Abc. 100 años clave en la Historia de España*. Barcelona, Plaza Janés, 2002
- PAYNE, Stanley G., *El régimen de Franco. 1936-1975*. Madrid, Alianza, 1987
- PRESTON, Paul: *The triumph of democracy in Spain*, Londres, Routledge, 1990
- SÁNCHEZ ARANDA, J. J. y BARRERA, Carlos: *Historia del periodismo español: desde sus orígenes hasta 1975*, Pamplona, Ediciones Universidad de Navarra, 1996
- TUÑÓN DE LARA (ed.): *Transición y democracia*, Barcelona, Lábor, 1992
- TUSELL, J. y QUEIPO DE LLANO, G.: *Tiempo de incertidumbre. Carlos Arias Navarro entre la transición y la democracia*, Barcelona, Crítica, 2003
- VV. AA.: *De de Gaulle à Mitterrand*. Paris, BDIC, 1989
- WALKER, Alan (ed.): *The new generational contract*, 1996, Londres, University College London Press, 1996

[1] WALKER, Alan (ed.): *The new generational contract*, 1996, Londres, University College London Press, 1996, p. 1

[2] SEARLE, Ronald, citado por GERDERAU, Laurent: "Le dessin d'actualité dans l'histoire", en *De de Gaulle à Mitterrand*. Paris, BDIC, 1989, p.28

[3] "Silenciado el *Madrid* y adormecidos los colosos de la mañana, *Informaciones* cogió el testigo de la apertura y avanzó con ritmo sostenido y estilo académico". ALFÉREZ, Antonio: *Cuarto poder en España. La prensa desde la ley Fraga 1966*, Barcelona, Plaza Janés, 1987, p. 104.

[4] "Fue, así un claro defensor del asociacionismo político dentro del régimen (...). Pero al mismo tiempo otros rasgos le caracterizaban como un periódico conservador o de orden". BARRERA, Carlos: *Periodismo y franquismo. De la censura a la apertura*. Barcelona, Ediciones Internacionales Universitarias, 1995, p. 113

[5] En este sentido resulta significativo destacar que *Ya* sirvió de plataforma para los escritos del grupo *Tácito*, "conservadores cristiano-demócratas, partidarios de la reforma pacífica del sistema desde dentro". PRESTON, Paul: *The triumph of democracy in Spain*, Londres, Routledge, 1990, p.56

[6] Cuya "línea editorial estaba en perfecta armonía con el Movimiento Nacional". ALFÉREZ, A.: *op. cit.*, p. 133

[7] MATEOS, Abdón y SOTO, Álvaro: *El final del franquismo, 1959-1975*, Madrid, Temas de Hoy, 1997, p. 70

[8] "El reformismo azul en el tardofranquismo: las «Conversaciones sobre el futuro político de España», la «Carta de los 39» y el Grupo Parlamentario Independiente", en MATEOS, Abdón et al (ed.): *Historia de la transición y consolidación democrática en España*, Universidad Nacional de Educación a Distancia, Universidad Autónoma de Madrid, 1995, pp. 262-263

[9] JULIÁ, Santos: "Política" en TUÑÓN DE LARA (ed.): *Transición y democracia*, Barcelona, Lábor, 1992, p. 55

[10] TUSELL, J. y QUEIPO DE LLANO, G.: *Tiempo de incertidumbre. Carlos Arias Navarro entre la transición y la democracia*, Barcelona, Crítica, 2003, p. 185

[11] ELLWOOD, Sheelagg: *Franco*. Londres, Longmann, 1993, p. 213

[12] Para una enumeración detallada de estos conflictos estudiantiles, junto a huelgas y protestas de colegios profesionales vid. MUNIESA, Bernat: *Dictadura y Monarquía en España*, p. 141-143

[13] FEUER, Lewis S.: The conflict of generations. The character and significance of student movements. Londres, Heinemann, 1969, p.11.

[14] FUSI, Juan Pablo.*Franco.Autoritarismo y poder personal*. Madrid, Taurus, 1995, p. 244

[15] GUBERN, Román. La Censura: Función política y ordenamiento jurídico bajo el franquismo. Península, Barcelona, 1981, p. 250.

[16] "Franco actuó por fin para controlar al gobierno cuando ordenó a Arias que cesase a Cabanillas por su política informativa y el relajamiento de la censura. Cuando el cese se hizo público el 29 de octubre fue seguido inmediatamente por la dimisión de Barrera de Irimo, Francisco Fernández Ordóñez (nuevo presidente del INI), Ricardo de la Cierva y Marcelino Oreja (subsecretario de Información) y la de otros altos cargos administrativos de rango inferior al de ministro partidarios del aperturismo". PAYNE, Stanley G.: *El régimen de Franco.1936 – 1975,* Madrid, Alianza, 1987

[17] MUNIESA, Bernat, *op. cit.,* p. 143

[18] FORGES, *Informaciones*, 18-05-1974, p. 4

[19] POWELL, Charles: *op. cit.,* pp.105-106

[20] FORGES, *Informaciones*, 24-02-1975, p. 16

[21] FORGES, *Informaciones*, 31-03-1975, p. 14-15

[22] FORGES, *Informaciones*, 27-03-1975, p. 14-15

[23] FORGES, *Informaciones*, 17-04-1975, p. 16

[24] FORGES, *Informaciones*, 11-11-1974, p. 16

[25] FORGES, *Informaciones*, 23-11-1974, p. 2

[26] FANDIÑO, *El Alcázar*, 13-10-1975, p.3

[27] LEO, *El Alcázar*, 1-11-1974, p. 30

[28] FANDIÑO, *El Alcázar*, 04-02-1974, p. 39

[29] FANDIÑO, *El Alcázar*, 21-3-1974, p. 2

[30] GALINDO, *Ya*, 05-10-1975, p. 62

[31] MINGOTE, *Abc*, 30-07-1975, p. 3

[32] GALINDO, *Ya*, 9-09-1975, p. 58

[33] GALINDO, *Ya*, 19-07-1974, p. 54

[34] DÁTILE, *Ya*, 17-09-1974, p. 60. Esta viñeta hace referencia a un supuesto rumor que aseguraba que en jardines de Madrid se había plantado adormidera (*papaver somniferum*), de la que se obtiene el opio. La confusión se produjo porque la amapola oriental (*papaver*

orientalis) es similar en color y tamaño a la adormidera.

[35] DÁTILE, *Ya*, 4-10-1974, p.60

[36] DÁTILE, *Ya*, 23-02-1975, p. 56

[37] GALINDO, *Ya*, 24-11-1974, p. 60

[38] DÁTILE, *Ya*, 7-03-1975, p.3

[39] QUIQUE, *Ya*, 27-11-1974, p. 34

[40] DÁTILE, *Ya*, 04-03-1975, p. 61

[41] DÁTILE, *Ya*, 11-08-1974, p. 42

[42] DÁTILE, *Ya,* 22-07-1975, p. 56

[43] OLMOS, Víctor: *Historia del Abc. 100 años clave en la Historia de España*. Barcelona, Plaza Janés, 2002, p. 499.

[44] MINGOTE, *Abc*, 11-07-1975, p. 3

[45] MINGOTE, *Abc*, 24-07-1974, p. 35

[46] GOMBRICH, E.H., *The Uses of Images. Studies in the Social Function of Art and Visual Communication.* Londres, Phaidon Press, 1999, p. 209

[47] BURKE, Peter: *Visto y no visto*, Barcelona, Crítica, 2001, p.159

A SANGRE, FUEGO Y... SONRISAS
LOMBILLA

Origen:

Tebeosfera 2ª época, 0

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 0, 11-VII-2008

Reseña:

HISTORIA DE AQUI (2006, ESPEJO DE TINTA)

Sección:

La nave de los locos, 1

Resumen / Abstract:

Revisión en profundidad de la obra HISTORIA DE AQUÍ de Forges, reeditada al amor del fenómeno de la polémica "Memoria Histórica"

A SANGRE, FUEGO Y... SONRISAS

«...Y creo que en España (...) fue muy adecuado y sabio dejar reposar la guerra civil durante unos cuantos años. Pero el tema no está acabado. Un día surgirá una generación que preguntará qué pasó en realidad y qué se les está ocultando. Como pasó aquí (en Alemania) con la generación del 68, que exigía aclaraciones a sus padres. Las preguntas irán llegando. Porque la historia no se puede dar por concluida. Porque nos alcanza. Hay que saberla afrontar. No se trata de un "mea culpa" continuo, sino de la conversión del sentimiento de culpa en sentido de la responsabilidad».

Günter Grass.

Como una lacerante lepra, la larga noche franquista dejó cubierta de pústulas y escamas la exánime piel de toro convirtiéndola en una negra cartografía del horror. Al igual que un brutal depredador, Franco marcó convenientemente su territorio inundando España con sus heces para dejar atado y bien atado el recuerdo de su infausta existencia en cada

ciudad, en cada pueblo y, sobre todo, en los más profundos pliegues de la memoria de los españoles: unos lo recuerdan con miedo y asco; otros, con mezquina añoranza. Franco, como un enorme parásito que se hubiera muerto dentro del huésped que lo nutre, lleva más de treinta años pudriéndose en las entrañas de este país al que envilece con su mal disimulado hedor mientras sus vermes pululan, impertinentes y orgullosos, por radios, televisiones y periódicos reivindicándolo, negando su holocausto y tergiversando la Historia con los mismos falaces y manidos argumentos que utilizó su régimen. Franco no ha muerto. Franco, con el brazo en alto como esperando que vuelva para posarse en él alguna rapaz fascista y asesina, sigue vivo en el nomenclátor de nuestras ciudades, en estatuas que aún afean el paisaje moral de este pueblo y en los alevosos estudios seudohistóricos que hace ya algún tiempo, como reacción a ese encomiable movimiento ciudadano de recuperación de la Memoria Histórica (antes de que los políticos se arrogaran su autoría), comenzaron a emporcar con sus tesis neofranquistas los escaparates de las librerías de esta España que, claudicante ante el trágala de una "modélica" transición cobarde, no se ha atrevido a revisar convenientemente su pasado más cercano y ominoso.

Por fin, al cumplirse setenta y cinco años del advenimiento de la Segunda República y setenta del inicio de la última guerra civil española, comenzó a orearse este cuarto cerrado que ha sido durante demasiado tiempo la memoria colectiva de los españoles.

En junio de 2006, el Parlamento aprobó (con los votos en contra de una cerril derecha lastrada por sus fantasmas del pasado) una proposición de ley para que ese año fuera declarado Año de la Memoria Histórica, reconociendo a la Segunda República como antecedente de la democracia instaurada con la Constitución de 1978. Las víctimas de la Guerra Civil y de la posterior represión del régimen de Franco comienzan a recibir una reparación moral. Aunque tardía, esta necesaria medida viene a restañar esa herida abierta de la desmemoria; ese alzheimer social que confunde paz con olvido, conciliación con amnesia. Junto a las propuestas institucionales, para conmemorar convenientemente la triste efeméride del comienzo de la guerra, han visto la luz algunos libros de recuperación de esa memoria secuestrada durante más de cuarenta años. También, cómo no, la "reacción" se ha atrincherado en simbólicas zanjas de papel para contrarrestar esta reparación de la memoria y mantener así el statu quo que (Dios y Franco lo quieren) debe prevalecer por siempre jamás. La Guerra Civil tuvo así, en su aniversario, un paralelismo incruento en el que se lanzaron como misiles libros mistificadores que repiten los mitos franquistas. Esta batalla por la Historia tiene su extensión en los medios de comunicación que hace ya mucho tiempo renunciaron a sus rimbombantes postulados de servicio al ciudadano y la verdad para ponerse, cada uno con "los suyos", al servicio de un partido político disparando editoriales como balas.

Cubierta de la primera edición, de la encuadernación de Bruguera. A la derecha, tomo final de toda la obra

Frente a esta "guerra fría" memorística, en abril de 2006 se publicó, como para templar los ánimos, la historia de nuestra guerra en clave de humor que en los años ochenta hizo el humorista gráfico Antonio Fraguas, Forges.

Bajo el título general de *Historia de aquí*, la editorial Espejo de tinta está reeditando la *Historia de Aquí* (que abarca desde nuestros orígenes a la guerra de la independencia), de 1980; y la *Historia Forgesporánea* (que abarca de Fernando VII a nuestros días), de 1984. Muy acertadamente, coincidiendo con la efeméride trágica, el primer volumen reeditado ha sido el titulado "La guerra incivil", que abarca en doce capítulos desde el Desastre del 98 hasta la Guerra Civil (hasta el momento se han reeditado dos volúmenes más: "1939-1978: La posguerra, el franquismo y hacia la libertad", también en 2006 y "1978-1982: La constitución y la transición", en 2007).

Aporta Forges, pues, su peculiar visión, la visión del humor, a este pandemónium en el que algunos quieren convertir esa deuda pendiente con los muertos que es la recuperación de la Memoria Histórica. Una buena ayuda, sin duda, esta del humor para rellenar esa casa desamueblada que ha sido hasta ahora la memoria española.

Forges, con su inteligente mirada, añade un nuevo sustantivo, "sonrisas", a aquellos dos, "sangre" y "fuego", con los que Manuel Chaves Nogales definió esta tragedia en uno de los mejores libros que se han escrito sobre la guerra: *A sangre y fuego*.

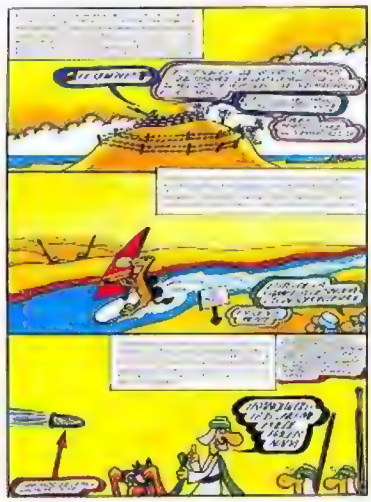
Y sonrisas... Las que nos dibuja Forges en la cara cuando vemos sus característicos dibujos de grandes narices con graciosas pelotas blancas por ojos donde se mueven, de manera traviesa, unas pupilas que a veces nos miran para hacernos cómplices de sus divertidas viñetas, recordándonos entonces a esos personajes de Fellini o a los que pintaba Velázquez.

Forges lleva años haciendo reír desde las páginas de periódicos y revistas y demostrando, a través de sus trabajos humorístico-históricos, un gran interés por la Historia y su difusión. Siguiendo la estela de Antonio Mingote con su muy superior *Historia de la gente* publicada en los años cincuenta, Forges ha desgranado la historia de España con minuciosidad, con afán rigorista y una innegable intención didáctica que lo entronca, directamente, con aquellos valiosos hombres ilustrados de la república que creían en la enseñanza por encima de todo (esta obra ha sido declarada como texto de apoyo para Bachillerato por el Ministerio de Educación para el área de Historia). En la contraportada hay una declaración de intenciones que parece movida por ese espíritu krausista que truncó el levantamiento militar de 1936, que convierte a este libro en heredero, al menos en la intención, de la "Institución Libre de Enseñanza":

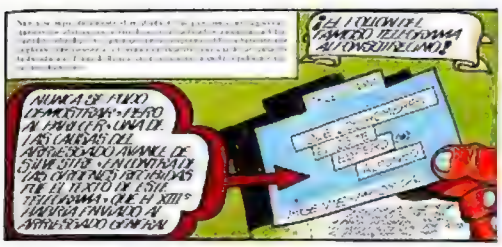
«Nuestra historia es la demostración palmaria de dos asertos indiscutibles: uno, que somos seres humanos normales y corrientes; y dos, que, además, somos muy nuestr@s. Por eso hemos pretendido mostrar el caminar común de nuestros antepasados a través de los siglos, en forma de cómic, con una base histórica indiscutible, pero siempre apoyados en la visión humorística, intentando cambiar el brutal refrán, que conoce todo el mundo, por el de: "La letra, con sonrisa entra". Ojalá que lo hayamos logrado».

Lo primero que se nota al abrir el libro, es, quizás, el principal escollo para que esta obra grande, con un encomiable prurito pedagógico, alcance, si no la perfección, sí el alto grado de efectividad que debería lograr por la calidad del autor. Adolece *La guerra incivil* de un excesivo abigarramiento en las páginas que dificulta su lectura. Cierto es que pertenece al inconfundible estilo de Forges esta manera indudablemente barroca de llenar las viñetas, con enormes y característicos bocadillos que no sólo contienen el texto sino que han llegado a ostentar un rango estético autónomo dentro de sus divertidos dibujos y chistes. Aun así, en *La guerra incivil* (como en el conjunto de la obra a reeditar) se observa una exacerbación de ese estilo tan personal. Sin apenas márgenes para que las páginas respiren, cada una de ellas está dividida en tres viñetas apaisadas, a las que separa una línea solamente, que contienen tres niveles narrativos dentro de cada una de ellas: uno, grandes rectángulos de letra impresa donde cuenta el episodio histórico; otro, sus enormes bocadillos escritos con la caligrafía propia del autor que son complementarios de los primeros; y un tercero en el que están los extensos (y en muchas ocasiones cruzados entre sí), diálogos de los personajes. Inserta también fotografías muy interesantes a lo largo de todo el libro, ocupando la página entera en unos casos y en otros, con un resultado muy atractivo,

como viñeta dentro de la cual pinta sus bocadillos. Con su personalísimo estilo, Forges nos guía a través de la historia de España mostrándonos desde la guerra de Marruecos hasta el exilio forzoso de más de seiscientos mil españoles a Francia cuando termina la Guerra Civil, pasando por la desencantada Generación del 98, la dictadura de Primo de Rivera, el advenimiento de la esperanzadora Segunda República, el fallido golpe militar del general Sanjurjo, el triste suceso de Casas Viejas en Cádiz, el auge del fascismo español o el escándalo del "estraperlo".



Este trabajo se sustenta en un muy poderoso instrumento, el humor absurdo, del que Antonio Fraguas es un indiscutible maestro (mientras los españoles ocupan Larache y Tetuán de manera pacífica, una camella «desnuda» hace windsurf por el río Kert, p. 9); (Un cartero lleva correspondencia a dos soldados que protegen el monte Gurugú, uno pregunta: «¿De quién es?», el otro responde: «De intendencia; que ha habido un error y que tenemos que devolverles 8 de los 12 bocatas de mortadela que nos mandaron el mes pasado», el primero afirma: «¡Pero si el mes pasado no nos enviaron nada!», el segundo dice: «Bueno, tampoco somos el submarino s-37», p. 9); (Primo de Rivera, cuando conoce al rey de Italia, Victor Manuel III, que es bajito y va excesivamente engalanado, con un enorme penacho de plumas en la cabeza, afirma: «Pues será emperador de los romanos, pero parece talmente el pitufo coristona», p. 58).



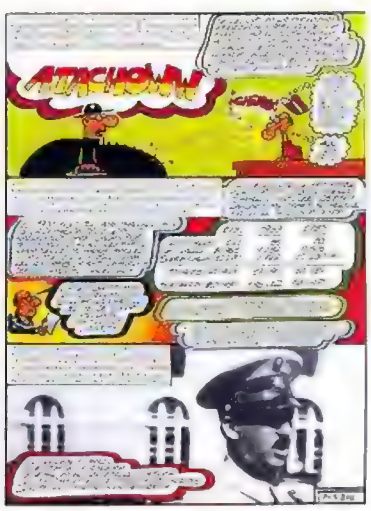
Como un alfarero del humor, Forges convierte el rígido barro de la Historia en valiosas y singulares obras de cerámica. La capacidad especial que tiene para adueñarse de la realidad confiere a ésta un carácter distinto, único. La Historia contada por Forges pierde de inmediato su propia identidad para transformarse en la historia de Forges. Una vez sumergidos en las páginas de *La guerra incivil*, nos olvidaremos por completo de todas nuestras certezas anteriores, de todas las imágenes vistas en los libros o en las pantallas de televisión o de cine. Leer la historia de Forges es como beber las aguas del Leteo, porque a partir de ese instante, en el momento en que abrimos el libro y vemos a España hecha personaje que llora en Marruecos ante la fuente del Barranco del Lobo que mana sangre de los españoles (p.5); o más adelante, cuando nos reímos al ver cómo los soldados Regulares norteafricanos lavan sus "fusilas" en una enorme lavadora en medio del desierto (p. 10), todas las imágenes de nuestro cerebro serán anuladas. El imaginario colectivo será entonces sólo el imaginario de Forges, el original y sorprendente imaginario de personajes despersonalizados del mundo "forgiano"; esos personajes con narices como bombillas que son como teselas de un enorme mosaico (aunque claramente diferenciados gracias a la maestría humorística de su creador, que ha sabido superar sus carencias como dibujante para conseguir dotar a cada "mono" de una verosimilitud tal, que, dentro de su uniformidad, lo diferencia del resto). Dejaremos entonces de reconocer a los luchadores de Marruecos como los fieros y crueles personajes salvajes que fueron tanto españoles como marroquíes, para sustituirlos por esa imagen tierna con la que dota a sus dibujos Forges y ver, de esa manera, a los moros como unos gamberros con camellos como coches, con volantes en las gibas y marchas al costado, que orinan dentro de un pozo del que han de beber los españoles a los que veremos, inevitablemente, como graciosos soldados parapetados tras sacos terreros que observan cómo micciona el enemigo mientras recitan, con la soltura de unos experimentados actores curtidos en mil viñetas, los agudos guiones que les escribe su padre dibujante: («Son más guarros que el corsé de una boñiga», p.10). Los integrantes de ese partido único que fue la Unión Patriótica, creado por el dictador Primo de Rivera, dejarán de ser egoístas colaboradores del régimen para transmutarse, por obra y gracia del hábil rotulador de Forges, en burros trajeados que piden prebendas acordes a su condición: («Me apunto, pero me pido la Secretaría General de Alfalfa», p. 51). El conde de Romanones, símbolo de ese miserable caciquismo que tuvo a España tanto tiempo anclada en la Edad Media, será, a partir de ahora, sólo un ridículo llorón tacaño a punto de ahogarse en sus propias lágrimas, derramadas al tener que pagar la multa impuesta por el dictador Primo de Rivera como castigo por haber conspirado contra él (p. 57). El feroz ataque derechista contra Azaña y su gobierno izquierdista durante el llamado Bienio Reformador, haciéndole responsable de todos los males del momento aunque hubieran sido heredados desde siglos, se materializará en nuestra mente en forma de gracioso chiste donde un señor de derechas, por supuesto, en pie sobre la

cama donde se encuentra también su mujer, declama una airada acusación al gobierno por haber sufrido, aparentemente, una merma en su virilidad: («…prueba evidente del falacismo judeo-masónico-marxista, que intenta arrasar hasta las más íntimas y arraigadas costumbres y tradiciones hispanas», p.115). El Santiago Carrillo del año 1934, seguirá siendo ese líder de las juventudes socialistas pero vestido de bailarina, con tutú y todo, para evitar que la policía lo detenga (p. 140). Franco, ese dictador bajito, estará unido ya para siempre a una banqueta a la que deberá subirse para poder otear el horizonte (p. 57). España, cuando leemos *La guerra incivil*, dejará de ser ese concepto abstracto tan manipulado por unos y otros para tomar cuerpo en forma de tierno mapa personificado que nos acompaña a lo largo de las páginas del libro, como un coro griego o como nuestro particular Virgilio en este descenso a los infiernos que es revisitar la historia de nuestra guerra (bien que dulcificado por el humor de Forges), llorando por la sangre derramada en África (p. 5); o en la cama, enferma, durante el desastre del 98 (p. 25); o intentando defender la urna democrática ante la bota gigante de la dictadura primorriverista (p.45); o sonriente con la llegada de la Segunda República mientras los poderes eternos le lanzan, con alevosía, el gorro frigio republicano hecho de piedra (p.65); o alegre y confiada, recogiendo las alegres flores de la esperanza republicana, ajena al ruido de sables de unos inquietos y belicosos militares que intentarán cazarla, como a una distraída mariposa, con el golpe de estado de Sanjurjo (p 85); o corriendo, asustada, para intentar parar la masacre de Casas Viejas (p. 105); o indefensa ante una peligrosa lluvia asesina de flechas que provienen del aciago símbolo de Falange, esa organización que tanto contribuyó a la guerra y la posterior represión (p. 125); o pasando, como una funámbula con la suerte ya echada, la flojísima cuerda que le lleva del intranquilo 1935 al trágico 1936, mientras le cae encima un enorme chorizo trajeado fumando un puro, fiel representración del estraperlo (p.145); o partida en dos mitades, reventada y muerta sobre el mar de su propia sangre, como una amarga alegoría de la guerra (p. 165); o tapándose los oídos para no escuchar a ningún bando (p.205); o inerme y desvalida ante la nueva y gigantesca bota militar que le quita su gorro de una cruel y eficiente patada (p. 225).

En este universo personal, íntimo de Forges, aparecen también sus personajes arquetípicos que se introducen dentro de la Historia conservando sus particularidades; personajes atemporales que parecen vivir en un doblez de la realidad lleno de túneles por los que pueden viajar en el tiempo sin que cambie nada de su idiosincrasia. Son los personajes que conforman esta personal y prodigiosa comedia del arte forgiana: las lugareñas de negro con pañuelos en las cabezas, iguales siempre, sin que pase el tiempo ni cambio estético alguno por ellas, ya sea aconsejándole a Azorin dónde puede comer unas estupendas gachas a principios del siglo XX (p. 34), ya sea comentando el estilo caciquil con que van a desarrollarse las elecciones de 1931 (p. 69), ya sea rezando un particular rosario unos años más tarde, cuando el gobierno derechista de Lerroux comienza a deshacer los avances de los gobiernos de izquierda en la reforma agraria (una dice: «Misterio 1933: me le sale un cuerno a un amo y lo celebra en una discoteca con toda la "jet-cuerniti"», la otra contesta: «Más joputos que un callo en la esclerótica», p. 128); también sus naúfragos, que se muestran con las mismas barbas y ropas raídas, ora en el desierto de Marruecos, en 1906, temiendo beber de un charco en zona francesa por si les salen pechos de mujer (p. 7); ora en 1928, cuando se funda el Opus Dei (uno de los naúfragos le dice al otro que tiene una piedra cogida con los pies: «Y si me hago del Opus ¿Podré chupar la piedra?», p. 61); ora en la república, tras decretarse el cierre de las "Casas de señoritas" (un naúfrago le dice a su compañero de isla desierta que lleva una pequeña casa sobre la cabeza: «Luis Enrique, te recuerdo que hoy me toca a mí la casa de la tolerancia», como el primero no responde, el segundo continúa: «¿Me oyes, so salido? [...] Jesús, qué viciosura», p. 103); y su famoso Blasillo, alter ego del propio autor, quien, con su inseparable amigo idéntico a él, filosofa mostrando su sorpresa ante el mundo con las manos en los bolsillos, siempre igual, reflexionando con la bufanda al viento como si fuera de cartón, idéntico en 1932 (ante la tardanza de la república en solucionar el problema del reparto de tierras, dice Blasillo: «Parece ser que en cuanto acaben de debatir lo del tamaño de las pestañas de los agrimensores del estado, se meten de lleno con lo del campo», su amigo comenta: «¿Qué te juegas a que son los de fútbol?», p. 90), que en 1936, cuando habla del bulo que circuló en Madrid acerca de unos caramelos envenados que unas monjas repartieron en un colegio para niños pobres: («¿Cómo es posible que la incultura y

la superstición estuvieran tan enraizadas en España hace apenas 50 años?», su amigo contesta: «Elemental; durante siglos las clases dirigentes se habían preocupado de que el pueblo no adquiriera conocimientos», «Pero ¿por qué?», «Porque creían que un pueblo culto sería más difícil de "manejar"», p. 170).

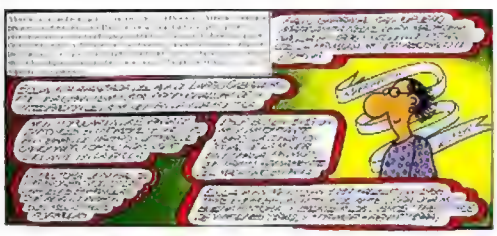
Bien documentado, es Forges un eficaz narrador omnisciente que nos va contando una larga y triste historia con ese lenguaje suyo tan particular, lleno de lo que podríamos llamar "neologismos forgianos", esos que tan popular le han hecho. No obstante, hay en *La guerra incivil* profusión de estos términos tan característicos de los personajes de Forges. Al unirse en esta reedición varios fascículos de la colección primera, una lectura más o menos seguida de la obra encontrará insistente la prodigalidad de estas expresiones. Se adereza pues esta historia con las simpáticas transcripciones fónicas de palabras populares, de ese habla de la calle que Forges ha sabido incorporar a su trabajo como ningún otro humorista: (« […] lentas y constantes luchas diplomáticas motivadas, sobre todo, por las inagoteibols riquezas minerales norteafricanas», p. 7); («El general Marina represalia duramente al kabileñamen […]», p. 8); («Más malos que un bocata "Scotch-Brite", tú», p. 49); («Su vida privada hace del general [Primo de Rivera] la comidilla de todas las tertulias y mentideros: no sólo no se cuida de su diabetes, sino que se "descuida" asazmente en los respectivos frentes guleríticos and macizales. El sonado incidente con la prieta mollar, conocida como "La caoba", es muy popular en la época», p. 59); («El 22 de enero de 1926, tras una misa en el colombiano santuario de la Rábida, partieron del puerto de Palos de Moguer, en plan totalmente "remember" del descubrimiento de América […]», p. 60); («[…] el exiliado político del viejo régimen, José Sánchez Guerra, monta una asonada en Valencia, sin efectos inmediatos, pero cuando juzgado sumariamente es absuelto, a Primo me le da tal frenesí-irasceibol que ordena a todos los miembros de su refundado Somatén "…llevar un registro de personas inclinadas a la difamación"», p.62); («Siguiendo con su política de "todo es normal" y "aquí no pasa nada", Berenguer "…and your boys", siguen siendo ignorados por la gran mayoría de los españoles», p. 67); («Sandra cachogolden. Ingeniera técnica masajista», p. 68); («¡Es inútil, os pongáis como os pongáis, el teléfono de Maruji "la Steelnalgas" no lo voy a soltar!», p. 136); («Creo que sospecha de lo mío con Sandra Bustoduro», p. 155); («Estoy más tullido que la oreja Matusalén el día que cumplió 954 años», p. 216). También se advierte reiteración en algunas coletillas de las que tanto suele servirse el autor: («Jesús, qué campaña», p. 6); («Jesús, qué reinado», p. 69); («Jesús, qué destierro», p. 95); («Jesús, qué viciosura», p. 103); («Jesús, qué afición», p. 120); («Jesús, qué luna de miel», p.132); («Jesús, qué gabinete», p.150); («Jesús, qué mili», p. 158); («Jesús, qué ansia», p. 159); («Jesús bendito; qué levantiscos», p.163); («Jesús, qué tradición», p.174); («Jesús, qué rebelión», p. 175); («Jesús, qué batalla», p.197); («Jesús, qué cruzada», p. 200).



Igualmente reincidente resulta una especie de francofobia forgiana que traduce en una identificación de los franceses con la homosexualidad. En cada momento histórico en el que participa Francia, sus protagonistas son caricaturizados como afeminados besucones de largas pestañas y su país es nombrado en los mapas dibujados como "Sarasonia" (p. 186), "Marusonia" (p. 228) o "Mariquitusonia" (p. 238). Si bien esos chistes son en su mayoría graciosos, pecan quizás de caer en la utilización de unos tópicos algo trasnochados para hacer un humor rebajado. Ese empleo del recurso fácil del tópico del "mariquita", característica común de los malos humoristas televisivos (de los que son una representación clara las parejas de Los Morancos o Cruz y Raya en la actualidad), viene producido sin duda por esa homofobia tan arraigada en España (que utiliza esa condición sexual como insulto); tanto, que hasta los mejores humoristas como Forges pueden en algún momento caer en ella, es decir, caer en la utilización de ese lugar común que tanto facilita el camino hacia la risa. Algo parecido ocurre también con esos chistes típicos sobre maridos y mujeres propiciados por el tradicional machismo español que presenta como gracioso el contraste entre un hombre pequeñito y su señora que siempre es, indefectiblemente, una gorda inmensa y autoritaria (como los famosos Mariano y Concha): en algunos casos, el hombre es una especie de esclavo

doméstico de la mujer que lee un periódico llamado "Financial Foques" mientras él tiene que limpiar la casa (p. 96); en otros, el chiste de tono machista se aleja de esa imagen matrimonial para dar voz a chascarrillos de un trazo algo más grueso: («¿Qué pasa, que no hay mujeres?», pregunta un español en Ifni a un marroquí. Éste le responde: «Menos que en una manifestación feminista», p. 129). De igual manera que se pueden hacer chistes sobre homosexuales sin que por ello el autor deba ser considerado necesariamente homofóbico, se puede recurrir a hacer bromas machistas sin compartir esa actitud de prepotencia de los varones respecto de las mujeres. Ésa es, desde luego, la certeza ante un autor como éste, con una trayectoria claramente progresista (Forges obtuvo el premio Meridiana en su edición 2001, que anualmente concede el Instituto Andaluz de la Mujer, en la modalidad de medios de comunicación). A pesar de ello, hasta un trabajo como el de Forges, claramente solidario con los ideales de libertad e igualdad que propugnaba la república y que predominan en la sociedad actual, puede resultar permeable a determinados códigos de conducta sociales enraizados en el subconsciente colectivo que tan alejados deberían estar de cualquier obra que sirva de apoyo a los estudiantes de Bachillerato. Curioso resulta el chiste con que ilustra el hecho histórico protagonizado por Amalia Earhart, la primera mujer aviadora que cruzó sola el Atlántico en 1932: del avión con el que vuela se le cae la bata y ella dice: «¡Dios, mi bata boatiné!» (p. 88): nada más. Precisamente, en la página anterior, dedica Forges una viñeta a hablar de una de las pioneras del feminismo español, Margarita Nelken («[...] fue una gran feminista [...]»), y no deja de ser paradójico que, justo tras hablarnos con admiración y respeto de una defensora de los derechos de las mujeres, haga un chiste que incide en esa mirada que reduce a cualquier mujer a un papel pasivo y doméstico (el papel que representa indiscutiblemente una bata de boatiné), aunque sea una intrépida aviadora.

La guerra incivil parece pecar de alguna urgencia, como si no hubiese habido una revisión conveniente de la obra antes de su reedición. Es ésta la sensación que se implanta en el lector al observar algunos errores y varias erratas de menor calado que podrían haber sido subsanados (o reconocidos al menos en una nota de fe de erratas) con un simple repaso al texto: («O´Donell», por O´Donnell, p. 6); («La noche del 28 de octubre de 1983, conocido el resultado electoral que daba la victoria al PSOE [...]», por 1982, p. 79); («Amalia Eahart», por Earhart, p. 88); («Los honestos de dicho partido o lo abandonaron o se excindieron [...]», por escindieron, p. 88); («Las izquierdas [...] acudirán cada uno por su lado, al igual que radicales, de los que se han excindido los radicales-socialistas [...]», por escindido, p.118); («Con su verbo excepcional -pero desplicente y frío- [...]», por displicente, p. 151); («Los falangistas, más espectantes [...]», por expectantes, p. 169); («Azaña empieza por publicar una Ley de Anmistía [...]», por amnistía, p. 170); («[...] los restos del ejército de Euskadi que, en retirada desde Bilbao, converjen sobre Santander [...]», por convergen, p. 227).

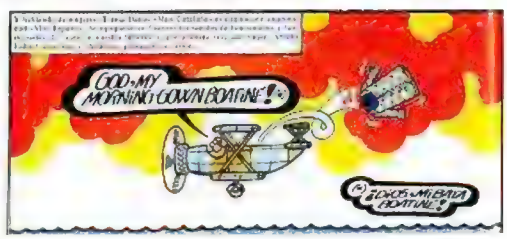


En la viñeta dedicada a la política y escritora Margarita Nelken (p. 87) cuenta Forges que fue la primera mujer abogado de España, que fue nombrada Directora General de Prisiones («"volcó" las cárceles españolas, que abandonaron sus medievales fórmulas»), y que su nombre, por la popularidad que alcanzó en la época, se incluyó en obras de teatro y canciones: Margarita Nelken estudió pintura, no derecho; la abogada y Directora General de Prisiones fue la radical socialista Victoria Kent, y Celia Gámez, la célebre vedette de revista, incluyó su nombre en un conocido chotis de su revista frívola *Las Leandras*: («Se lo pues pedir a Victoria Kent que lo que es a mí, no ha nacido quién...»).

Al líder radical republicano Alejandro Lerroux, que era conocido como "El Emperador del Paralelo" (en 1990, Alianza Editorial publicó una biografía del político escrita por el prestigioso catedrático de Historia de la Universidad Complutense de Madrid, José Álvarez Junco, titulada: *El Emperador del Paralelo. Alejandro Lerroux y la demagogia populista*), se le cambia el apodo en dos ocasiones: «Prosiguiendo su camaleónico devenir, el antaño "Tigre del Paralelo, don Alejandro Lerroux [...]» (p. 88); «[...] Don Niceto, el presidente republicano, encarga al "Ex-tigre del Paralelo", Lerroux, la formación del gobierno [...]» (p. 116). Por fin, en la página 159 se le llamará correctamente: «[...] en el chalet veraniego de Don Aurelio Lerroux ¡Sobrino e hijo adoptivo del "Emperador del Paralelo"!».

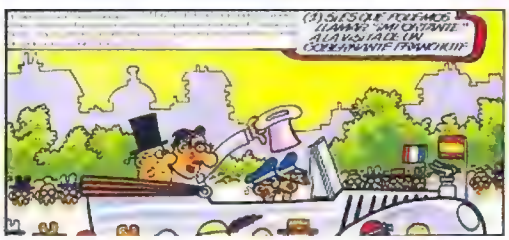
En el mapa de Cádiz dibujado en el capítulo dedicado a los sucesos de Casas Viejas, se dice: «Hoy se llama Benalup de Sidonia» (p. 107). En 1999 se cambió la denominación del municipio (con cierta notoriedad en los medios de comunicación), pasando a llamarse desde entonces Benalup-Casas Viejas.

Gusta Forges de incluir anécdotas en esta historia tan personal con el único aval de su palabra: «Las anécdotas de Valle [Inclán] son incontables [...] vamos a contar una auténtica» (p. 37); «Les vamos a contar una anécdota electoral de la época» (p. 69). Nos cuenta un famoso suceso que ocurrió en el Congreso entre dos diputados de los que no da el nombre por respeto, ya que, dice, murieron los dos fusilados en la Guerra Civil: «Suceso auténtico acaecido entre dos diputados muy enfrentados, de los cuales nos guardamos los nombres, pues ambos murieron fusilados en la Guerra Civil, uno por cada bando» (p. 113). Según Forges, el diputado de derechas le espetó al de izquierdas: «¿Cómo quiere usted que consideremos serias sus propuestas, cuando es público y notorio que usa usted calzoncillos de lunares?», a lo que éste respondió: «Nunca pude suponer que su esposa fuera tan indiscreta». En el anecdotario español conviven hechos probados y otros que no lo son tanto, llegando a existir en ocasiones versiones distintas de un mismo asunto. En el libro de Luis Carandell *Se abre la sesión* (Planeta, 1998), se cuenta esta misma anécdota de manera diferente y con un protagonista concreto en su página 197. Se trataría, según el respetado periodista, de un sucedido en el Congreso durante una sesión de 1934 protagonizado por el líder derechista José María Gil Robles (murió en 1980), que sería quien dio la réplica bromista al diputado que le acusó de llevar calzoncillos de seda, no de lunares. Una anécdota, por su propia esencia, no es algo demasiado importante, pero cuando la anécdota se cuenta en un libro de Historia (aunque con otro lenguaje, en forma de cómic y apoyado en la visión humorista, este libro tiene una clara vocación histórica), con esa concreción con que lo hace el autor de *La guerra incivil* y anticipando de manera rotunda que es un suceso auténtico, encontrar otras fuentes donde ese mismo hecho es contado de distinta manera y donde no se ocultan datos al lector, provoca una duda razonable acerca de la certeza de la anécdota narrada y de la ligereza con que se ha podido hacer. (Sería muy interesante conocer el nombre de los dos diputados que, según Forges, protagonizaron su versión de este hecho).



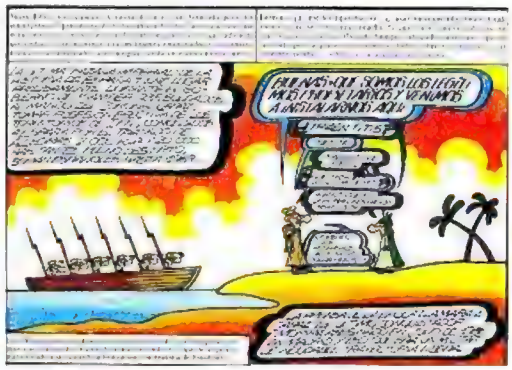
Con el general Queipo de Llano, comete Forges el error de dar por bueno el cuento de los pocos moros paseados en camiones por Sevilla para conquistarla: «Queipo de Llano [...] tiene un golpe de audacia; monta a sus únicos 36 soldados en tres camiones y los hace circular por las principales calles de Sevilla durante varias horas, dando la sensación de que son muchos más...» (p. 181). Los mitos propagados en la guerra y mantenidos después durante los largos años de la "Victoria" por la historiografía oficial, sirvieron para convertir a unos vulgares asesinos en héroes de leyenda. Las disculpas que podría tener un error como éste hace más de veinte años, hoy no parecen procedentes, máxime cuando esta reedición se publica en un contexto social claramente favorable a la recuperación (seria y documentada) de la Memoria Histórica y cuando ya se han publicado algunos estudios rigurosos. (A pesar del desconocimiento general sobre la guerra que aún había en la España de 1984, cuando se publicó por primera vez esta *Historia Forgesporánea*, hacía ya seis años que el escritor gaditano Manuel Barrios había publicado su libro *El último virrey*, en el que rebate con datos esta historia). Un libro que pretende mostrar nuestra historia «[...] con una base histórica indiscutible [...]», y que se aporta como apoyo para los estudiantes, debería haber tenido una más estricta revisión. Hoy en día, resulta trágicamente cómico que se sigan repitiendo como buenas esas "hazañas bélicas". En el libro *La justicia de Queipo*, publicado en 2000 y reeditado en 2006 con prólogo de Paul Preston por la editorial Crítica, el historiador extremeño Francisco Espinosa Maestre deja claras las cosas a este respecto en su página 29: «[...] la leyenda, difundida por la prensa pro-golpista sevillana a raíz del primer aniversario del 18 de julio y perfilada en la *Historia de la Cruzada*, llega por diversos conductos hasta la actualidad, y todavía en la actualidad hay quienes mantienen que Queipo tomó la ciudad con unos "soldaditos" o incluso quienes creen, por poner un ejemplo aún más ridículo, en el cuento de los moros paseados una y otra vez en camiones para que parecieran más. Nos encontramos ante sesenta años de propaganda unilateral, ante una campaña de desinformación incesante que llega hasta hoy mismo y que utiliza todo tipo de foros y vías, incluidas las que se suponen que debían guiarse estrictamente por la investigación y la razón».

El escritor José Bergamín decía que si hubiese nacido objeto sería objetivo, pero que como nació sujeto era subjetivo. En Forges, sujeto extraordinario, hasta la objetividad es subjetiva, y ahí, posiblemente, radique su enorme éxito y el gran valor de su obra (casi importa más la forma, lo que él dice y opina sobre un asunto, que ese mismo asunto). Forges disecciona la historia de España con la misma rotundidad con que traduce la actualidad a diario en las viñetas periodísticas. Como sujeto que es, impregna la Historia de su subjetividad y no duda en introducirse dentro del libro para dar sus opiniones de una manera directa, más allá de la transformación humorística. A veces, son unas opiniones claras, casi sentenciosas, ajenas al dibujo de humor y a los propios instrumentos con que desarrolla su trabajo el humorista. En estos casos, eleva su criterio a rango casi de axioma irrefutable con cierto tono moralista. Al final del capítulo dedicado a la guerra de Marruecos dice: «Y algo para finalizar: jamás hay que confundir al pueblo marroquí con sus habitualmente mantas-ineptos gobernantes y dirigentes; los marroquíes son uno de los pueblos más agradables del mundo; sencillos, corteses, afables, respetuosos, caballeros, cultos a su manera (o sea, muy cultos) y capaces de darlo todo por un amigo… […]» (p.24). Otras veces, utiliza el recurso de Blasillo, figura a la que cita como si de un personaje ajeno a él se tratara: «Lo bestial sólo es privativo de los humanos, nunca de las bestias (Blasillo)» (p. 170). En una obra tan personal como es la de Forges, no sorprende que haya esta identificación entre la narración y el pensamiento del artista. Incluso en una creación como ésta, donde se cuentan unos hechos históricos, es comprensible esa especie de "distanciamiento brechtiano" que practica Forges consistente en mostrarnos la tramoya del espectáculo; de enseñarnos, casi, los rotuladores con los que dibuja a los personajes para decirnos que no son esos personajes históricos sino solamente recreaciones dibujadas de ellos; de distanciarse, en fin, del hecho narrado y sus protagonistas para contar la Historia partiendo exclusivamente de su subjetividad. Ejerce Forges pues el derecho legítimo del artista a hacer una obra íntima, personal, subjetiva. Esto no es criticable. Sin embargo, a pesar de los numerosos puntos de vista con los que se puede abordar la Historia y del derecho del artista a dar su opinión y a mostrar sus fobias y sus filias, puede instalarse en el lector cierta incertidumbre si no hay una diferenciación clara entre el dato objetivo y la opinión personal. De igual manera, si bien el autor tiene el incuestionable derecho de seleccionar los momentos, hechos y situaciones que aparecerán en su trabajo y los que obviará, esta selección, como el resto del libro, lógicamente, podrá ser sometida a valoración por parte del lector. Al menos, se podrá debatir.



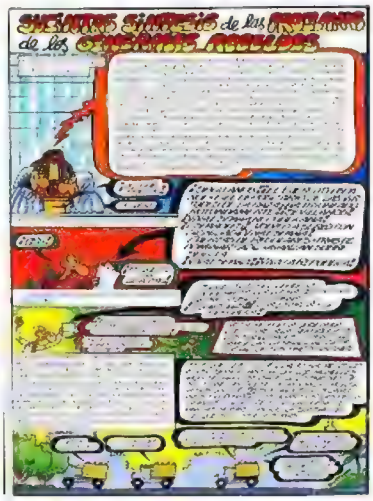
Con respecto a Alfonso XIII, sorprende la ausencia de algunos hechos de su reinado ciertamente importantes (al menos tan importantes como otros que sí selecciona): mientras que no duda Forges en contar el romance del dictador Primo de Rivera con su famosa amante "La Caoba" («"La Caoba", muy famosa en Madrid […] parece ser que hizo valer su teórico ascendiente sobre el dictador para lograr determinados favores de la administración del estado», p. 59), por ningún sitio aparece un solo comentario sobre la conocida afición del rey a las relaciones extraconyugales. Si famosa fue la amante del dictador, no lo fueron menos Celia Gámez o Carmen Ruiz Moragas, famosa cómica con la que el monarca tuvo dos hijos. Más allá del cotilleo frívolo, estos datos ayudan a conocer la personalidad de este monarca que aparece tratado con cierta pueril amabilidad en las páginas de Forges (en el libro *Alfonso XIII: un rey, una época*, Madrid, Edaf, 1993, del historiador Vila San-Juan, se cuenta que a los pocos meses de su reinado un semanario parisiense hablaba de los escarceos amorosos del joven rey con una tiple de la ópera llamada Genoveva Vix). Esta benevolencia con el rey contrasta con la crítica severa, cuando lo cree necesario, de otros personajes o estamentos. La oligarquía (que tan unida estaba al rey), merece el siguiente comentario por despilfarrar el enorme capital que llegó a España como consecuencia de la Primera Guerra Mundial: «[…] no reinvierten los chorros de dinero que la guerra del 14 les proporcionó, y lo hacen volar alegremente entre otras cosas, en casinos y juegos de azar. La casta olipástica española vuelve a dar ejemplo de inconsciencia, estupidez y cerril-egoísmo» (p. 46); del Cardenal Segura (que fue uno de los consejeros más influyentes del rey) dice: «[…] intransigente y declaradamente partidario de sólo una de las dos Españas, Cardenal Segura […]» (p. 78). Sin embargo, parece querer dejar al margen de toda crítica exigente a Alfonso XIII y mostrarlo como un rey sin demasiada responsabilidad. Cuenta lo del famoso expediente Picasso que establecía implicaciones directas en el Desastre de Annual de la Corona (por un conocido telegrama que el rey mandó al general Silvestre), pero dejando muy claro que «Nunca se pudo demostrar» (p.19). Tampoco se pudo demostrar que el rey dijera: «¡Caray, qué cara está la carne de gallina!» cuando se pagó al cabecilla Abd-el-Krim un rescate de cuatro millones de pesetas por los prisioneros españoles, pero Forges ha preferido no incluir este significativo y conocido dato en su historia. Parece encontrarse más cómodo el autor en anécdotas amables sobre el rey que en las que no lo son: en la página 309 del capítulo XVI de la *Historia Forgesporánea*, capítulo dedicado a Alfonso XIII y que es el anterior inmediato a este volumen de

La guerra incivil, escogió para contar los aspectos más "simpáticos" de este rey asegurándonos, además, que es algo demostrado: «Es también clara y demostrada su campechanía y la facultad que tenía para que nadie pudiera desentonar a su lado», «[...] el joven rey encanta con su forma de ser, muy vital, a gran parte de sus súbditos», «Gran jugador de póker y de ruleta, es muy conocido en Biárritz, San Sebastián y Deauville». También es claro y demostrado que este rey prefería la caza o encargar que le hicieran películas pornográficas o tener numerosas amantes haciéndose llamar en estas aventuras amorosas como "El duque de Toledo". Aunque excesivamente tibia teniendo en cuenta el motivo que da pie a la crítica, al fin encontramos un atisbo de reproche por el fusilamiento de los conocidos como "Héroes de jaca", Galán y García Hernández, en 1930: «Alfonso XIII comete su última equivocación: si los hubiese indultado, los republicanos no hubieran tenido dos mártires, y lo que es más importante: hubiera salvado muchas más vidas años después» (p. 68).



Sorprendente es también la opinión que tiene Forges de José Antonio Primo de Rivera: «Primo de Rivera, no nos duelen prendas, fue, sin ninguna duda, un español que quiso lo mejor para su Patria. Equivocado o no, supo morir por sus ideales y eso es motivo suficiente para que le guardemos el máximo respeto. Y una cosa es cierta: Alguien que lo conoció muy bien, dijo una vez al autor de esta "Historia Forgesporánea": "José Antonio jamás hubiera consentido una dictadura militar, y menos de Franco, durante 40 años"» (p. 203). Forges tiene derecho a admirar y respetar a quien le parezca oportuno, pero esa contundencia en las afirmaciones («sin ninguna duda», «y una cosa es cierta»), mezclando de manera confusa su opinión personal y los datos históricos, va en detrimento de la credibilidad general de una obra de la que se dice que tiene «una base histórica indiscutible». Esos alegatos son muy discutibles. El español que quiso lo mejor para su patria fue el fundador de una organización que colaboró enormemente para que hubiera guerra en España (en la *Historia de España* de Fernando García de Cortázar, Planeta, 2002, podemos leer en su página 255 lo siguiente: «José Antonio Primo de Rivera y sus escasos pero decididos pistoleros falangistas, retoños españoles del fascismo europeo, practican de día y de noche terrorismo de señoritos en la Gran Vía y Cuatro Caminos de Madrid o en las redacciones de los periódicos de izquierda»; y en *Las tres españas del 36*, de Paul Preston, editado por Plaza & Janés en 1998, se dice en la página 104: «El líder de la Falange contribuyó significativamente al ambiente de violencia política que precedió al alzamiento militar de 1936. Detrás de la apariencia amable y educada de José Antonio, subyacía una violencia apenas controlable que en ocasiones le convirtió en un simple alborotador»). Cuando anuncia Forges el capítulo que da nombre al volumen, "La guerra incivil", hace un resumen de la guerra muy certero: «De cómo un grupo de perjuros iniciaron tres años de derramamiento de sangre» (p. 163). Más adelante dirá lo siguiente sobre José Antonio: «Mola [...] recibe un ultimátum de Primo de Rivera desde su alicantina prisión: "O el ejército se echa a la calle antes de 36 horas, o los falangistas lo harán en solitario» (p. 174). Parece contradictorio hablar de «español que quiso lo mejor para su patria» (dicho esto como un elogio, como algo que dotaría al personaje de una gran bondad por el simple hecho de llevar la patria por bandera de sus acciones, fueran éstas las que fueren), cuando se dice de alguien que presionó a los militares para que iniciaran «tres años de derramamiento de sangre». Ese argumento de hacer las cosas por amor a la patria se le podría también atribuir a todos los militares perjuros, al dictador que vino después y al anterior, que era el padre de José Antonio, pues es norma común de todos los megalómanos, de todos los "salvapatrias", hacer lo que hacen por estar convencidos de que lo que ellos deciden es lo mejor para su patria (aunque haya que imponerlo a la fuerza). Eduardo Haro Tecglen, en el prólogo que hace al libro *Alfonso XIII, un rey contra el pueblo, raíces de la Guerra Civil*, del historiador Pedro Luis Angosto y publicado por la editorial Renacimiento en 2005, dice: «[...] y Alfonso XIII "el Africano", el mal rey, tuvo que llamar en su auxilio al ejército. La dictadura de Primo de Rivera se recuerda aún como uno de los períodos de malestar y dominio en España de un solo hombre, pintoresco y duro, que después de marchar al exilio dejó una herencia al país: su hijo José Antonio, que quiso remedar la dictadura del padre y murió en el empeño, pero no sin dejar el encargo al general africano Franco» (p. 14).

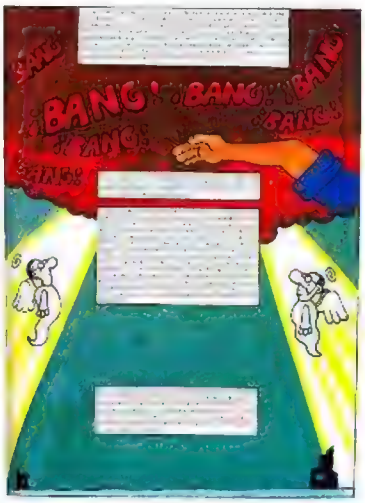
En cuanto a lo que cita Forges de «alguien que lo conoció muy bien, dijo», sin decirnos quién, ¿cómo se puede introducir en un libro que debe tener una base histórica indiscutible un dato tan vago? ¿Quién lo dijo y por qué tendría que tener esa afirmación validez? Cuando dice Forges: «Y una cosa es cierta», ¿qué es cierto? ¿Que alguien le dijo eso sobre



Primo de Rivera o que lo que ese alguien dijo es cierto? Este tipo de contundentes y arbitrarias afirmaciones restan validez a la obra y reinciden en esa aceptación grotesca de los mitos, de esas fábulas que tanto daño han hecho a la memoria colectiva de los españoles. Sobre los mitos del bondadoso José Antonio, dice en la página 102 de su libro Paul Preston: «En conjunto, los mitos en torno a la figura de José Antonio como agente de reconciliación por encima de los partidos y, desde luego, no fascista, sino preocupado únicamente por el bienestar de todos los españoles, son tan sutiles como corrientes. Este José Antonio se habría opuesto a Franco y habría llevado a cabo la "revolución pendiente", la gran revolución inconclusa de Falange».

Quizás la parte más atractiva de este volumen sea la que trata de la Guerra Civil española a la que están dedicados los cuatro últimos capítulos. Comenzando por el que ha dado nombre a todo el libro: "La guerra incivil", continúa con "¡No pasarán!", "¡Ay, Carmela!" y "¡Hemos pasao!" Al filtrar la realidad histórica por el tamiz de su ingenio, Forges la transforma dentro de sus viñetas en escenas de alto contenido humorístico, de un absurdo digno del mejor Mihura o del mejor Groucho Marx, aunque no elude ponerse serio cuando la situación lo requiere renunciando al dibujo de humor para contar escenas especialmente dramáticas sólo con palabras. Así contará, por ejemplo, el vil asesinato del general republicano López Ochoa a manos de las turbas desquiciadas de Madrid recién comenzada la guerra: utilizando sólo uno de sus habituales bocadillos de texto que chorrea sangre (p.170). A lo largo de los cuatro capítulos dedicados a la contienda se desarrolla una historia novelesca muy interesante merecedora de figurar en un libro editado en marzo de 2006 por Temas de Hoy: *Héroes de los dos bandos*, escrito por Fernando Berlín y que recoge los numerosos gestos de quienes en alguna ocasión durante la guerra ayudaron a personas en peligro, independientemente de su ideología o afiliación. La historia que Forges cuenta tiene como protagonistas a dos hombres que luchan cada uno en un bando y que se ayudan durante la contienda, llegando a salvarse la vida mutuamente. Uno se llama Antonio y es falangista; el otro se llama Manolo y es anarquista. A pesar de sus diferentes ideologías, son amigos. Esta historia dentro de su historia la presenta de una manera con cierto prurito literario: «Un día cualquiera en el inicio del verano de 1936. Plaza de Cataluña en Barcelona, café "La Luna", hora, medianoche; Antonio, ejecutivo de una multinacional de electrónica holandesa, 31 años, falangista, ayuda a Manolo, camarero, 33 años, anarquista, a apilar las sillas y mesas de hierro de la terraza del café. Las enlazan con cadenas y bajan por las ramblas discutiendo de política… como cada noche…» (p. 173). Cuando estalla la guerra cada uno lucha en el bando que le corresponde. Antonio, que ha sido enviado a Barcelona por José Antonio Primo de Rivera para coordinar a los falangistas catalanes en el momento de la insurrección, será detenido por los anarquistas y su amigo Manolo lo salvará engañando a sus compañeros. Antonio embarcará hacia Marsella mientras Manolo se queda en Barcelona. Después, el falangista vuelve a España y luchará en Navarra como Alférez provisional. Cuando cae Barcelona, Manolo será detenido y Antonio lo salva como Manolo había hecho antes con él. Manolo tomará un barco belga y comenzará un exilio de quince años. Tras este tiempo, volverá a España y se reencontrará con su amigo. Tanto el falangista como el anarquista serán durante la guerra una especie de "Schlinder" españoles: los dos salvan a personas del bando contrario de ser fusiladas por la barbarie del bando propio. Son dos hombres buenos y la historia es un canto a la amistad por encima de todo, aun en los momentos más difíciles. Aunque el libro termina con la patética imagen de unos españoles derrotados entrando en esa Francia canalla que tan mal los trató, ésta, que tal vez se podría llamar, usando un término actual, "novela gráfica" de los dos amigos buenos, deja un sabor de boca agradable: es como un oasis de bondad en el horroroso desierto de locura generalizada que fue la Guerra Civil. Insertada dentro de los capítulos, es una historia contada con tal verosimilitud que casi se diría que es una historia basada en hechos reales, que el autor conoce de primera mano esta historia de amistad dentro del infierno de la guerra («[Antonio] como muchos, cree que la Falange va a ser otra cosa, que va a acabar con los odios ancestrales… como todos los españoles de esa época, sabe

que va a correr la sangre, pero él quiere y desea que sea la mínima… Estaba equivocado. [...] Manolo también sueña con un mundo sin odios ni rencores...») (p. 175). Sin embargo, al no hacerse ninguna referencia dentro del libro, cualquier hipótesis será necesariamente gratuita. Lo importante está, sin duda, en un bocadillo con el que Forges cierra el capítulo IX: «Antonio se ha salvado de una muerte cierta, gracias a algo que, incluso en los momentos más horribles de la humanidad como es una guerra civil, nunca ha abandonado a los hombres: la amistad»…



Y el humor, se podría añadir; ese que sirve para mirar la Historia con los limpios ojos de la inteligencia. Frente a la tan repetida frase de Eugenio D´Ors de su *Historia del mundo en quinientas palabras,* «Oíd, oíd lo que los hombres han hecho», tras ver la obra de Forges se podría parafrasear diciendo: «Reíd, reíd lo que los hombres han hecho». Y no porque haya que tomarse la Historia a broma, que no es eso lo que nos propone *La guerra incivil*, sino todo lo contrario. La Historia es lo que somos, ponerse las gafas del humor para verla es una efectiva manera de clarificarla, de aprender. Como se dice en la contraportada, sonriendo entra mejor la letra, los conocimientos, los hechos históricos que marcaron el devenir de este país.

No hay que hacer caso a los detractores de la memoria que defienden el olvido como receta válida para vivir en paz. Mienten con esos envenenados argumentos los que creen que mirar al pasado puede hipotecar el futuro. No se puede avanzar sin conocer de dónde se viene. Asumir el ayer es la única forma de construir un futuro sólido, sin fisuras, sin cuentas pendientes. Y eso es lo que nos propone Forges en esta obra. Con sus errores, con sus discutibles opiniones, con sus aciertos y, sobre todo, con su personal humor, *La guerra incivil* nos ofrece un particular viaje al pasado.

HISTORIA DE AQUÍ. LA GUERRA INCIVIL

(Desde el desastre del 98 y la II República)

Antonio Fraguas, "Forges"

Editorial Espejo de Tinta. Primera edición: abril 2006
244 páginas, PVP: 22 €, 29X 21 cm., encuadernado en cartoné

Documentación: Pilar Garrido. Artistas: Alfonso Azpiri y Antonio González. Producción: Nuria García. Fotografías: «Oronoz fotógrafos» y archivo propio.

ISBN (obra completa): 84-96280-61-6 ISBN (del presente volumen): 84-96280-62-4

Depósito Legal: V-1820-2006

Obra declarada como texto de apoyo para Bachillerato

por el Ministerio de Educación para el área de Historia.

ENTREVISTA A FORGES. LA DESMEMORIA DE LA HISTORIA

JAUME CAPDEVILA, MANUEL BARRERO

Resumen / Abstract:

Entrevista a Antonio Fraguas 'Forges' que se divide en los siguientes bloques.- 1. Historia de aquí y la memoria histórica 2. Forges, el humor y la Historia. 3. El humor gráfico ante la Historia

ENTREVISTA A FORGES. LA DESMEMORIA DE LA HISTORIA

1. Historia de aquí.

En Sedmay, que era tu casa desde los primeros setenta, después de haber hecho cosas como *Caperucita Roja* o *Simplemente Rodríguez* inicias el proyecto de historiar mediante el humor. Allí se publican prontamente *Los Historiciclos*, en 1977¿De quién partió la idea de abordar un proyecto de esta índole?

- Del agobio de un joven, que era yo, ante el cúmulo de falsedades que nos habían endilgado nuestros mayores y que llamaban, pomposamente, Historia

¿El planteamiento de partida para un trabajo así es hacer humor gráfico utilizando la historia como excusa, o explicar la historia utilizando el humor grafico como herramienta?

- Más lo segundo: estaba hasta las nasales de manipulación franquista.

Los Historiciclos se inician con una obra atrevida: *Los Forrenta años*, que miran hacia el franquismo recién muerto su protagonista ¿Qué problemas te supuso este trabajo en aquel contexto? ¿Te coartabas, te amenazaron, alguna anécdota?

- Me costó un Consejo de Guerra, por decir que a Franco no le propusieron para la Laureada sus colegas generales, sino los concejales fascistas del Ayuntamiento de Madrid. Como presenté la correspondiente documentación, me tuvieron en libertad provisional; vino una amnistía, pero yo la rechacé: les dije que como yo no había "delinquido" que nada de amnistía, que sobreseyeran el sumario...y hasta ahora.

¡Y ESTO ES UN GENUINO GRANADERO DE LA GUARDIA...
¡¡DE PELOS SONOROS!!
¡¡¡NATURALMENTE!!!
¡¡¡NATURALMENTE!!!
¡¡¡NATURALMENTE!

Muchos atesoramos las 840 páginas de *Historia de Aquí* en los tres volúmenes que editó Bruguera en cartoné a partir de 1986. Si a eso sumamos la forgesporánea, los forrenta y los veintenta... buf, casi 2.000 páginas ¿Cuánto tiempo invertiste en su realización? ¿Y como lo compaginabas con el quehacer diario?

- Recordando ahora aquello el equipo hemos llegado a la conclusión de que no fue para tanto; es más: no tenemos constancia de un gran esfuerzo...quizá sea porque, a parte de todos éramos muy currantes, teníamos muy bien montada la estructura y eso descansa mucho...

La reedición, un poco oportunista debido a la efeméride, aparece una parte de aquella crónica en viñetas publicada, bajo el título unificador *Historia de aquí La guerra incivil (desde el desastre del 98 a la II República)* ¿Por qué es el sello Editorial Espejo de Tinta el que edita tu trabajo ahora?

- Pues, oportunismos a mogollón aparte, resulta que había una gran demanda de Historia, sobre todo en ambientes docentes; ha sido de mucha ayuda para los estresados profes profas; el Ministerio la consideró texto de apoyo para alumnos de Historia en el Bachillerato y eso la hizo muy popular entre los enseñantes. En algún "bolo" escolar me han enseñado unos macilentos pitracos papélos...era mi Historia, moradora de la biblioteca del instituto, después de pasar por las manos de algunos miles de alumnos...y ha sido Espejo de Tinta porque fue a los que se les ocurrió...

En tu libro sobre la historia de España en la primera mitad del s. XX salen muy mal parados la realeza, los militares y la iglesia, mientras que valoras la República, aunque también señalas sus debilidades. ¿Sigues manteniendo las mismas posturas hoy o 'se huele' que la obra es de hace 20 años?

-Una de las ventajas de la coherencia, repito coherencia, no cerrazón, es que no hace falta cambiar de postulados; no hemos tocado NADA de éste primer tomo. Yo siempre digo que los que dicen que "...es de sabios cambiar de opinión" lo dicen para justificarse.

Muchos problemas de la República, y que desembocaron en la guerra, fueron los no solucionados del agro, siempre dominado el campesino por el terrateniente. Y la injusticia y la desigualdad de los agricultores no estuvo claramente respaldada por activistas, sindicalistas o grupos de izquierdas. En tu obra aparecen muchas figuras rurales, ancianas,

pueblerinos, ciertos horizontes ¿siempre han estado ahí esos motivos, a qué obedecen?

- A que la Revolución Francesa se quedó en los Pirineos, junto a los Derechos Humanos hasta prácticamente, 1978 que ya los atravesaron, a lomos de la Constitución.

Según Mihura, del que te empapaste ya a los ocho años «el humor verdadero no se propone enseñar o corregir, porque no es esta su misión. Lo único que pretende el humor es que, por un instante, nos salgamos de nosotros mismos, nos marchemos de puntillas a unos veinte metros y demos media vuelta a nuestro alrededor contemplándonos por un lado y por otro (..) y descubramos nuevos rasgos y perfiles que no nos conocíamos». ¿Tu humor histórico se propone enseñar o corregir?

- Con la primera parte de su aserto Mihura demuestra que era un gran humorista; yo soy más vulgar y sí me he propuesto que mi humor enseñe y corrija.

Luis Bares, en *ND* (8-XII-1970) dice de Forges: «Su humor no es cruel, ni sarcástico; al contrario, siempre es fácil encontrarle una dimensión entrañable, una ternura comprensiva y cariñosa». ¿Como se las arregla uno para darle "una dimensión entrañable, una ternura comprensiva y cariñosa" a la explicación de una cainita guerra civil?

- He oído mucha frase entrañable, mucha ternura y mucha comprensión a combatientes de ambos bandos, a lo largo de mi vida; incluso les he visto cantar canciones de unos y otros al alimón...y en todos, absolutamente a todos, les oí decir, incluso abrazados "Nunca más una guerra ni civil ni de ninguna clase". No en balde eran los abuelos de los que hoy rechazamos masivamente cualquier "bushada" o similar bélica.

Este libro de *Historia de Aquí* comienza con 'lo de Marruecos', una tierra por la que no disimulas tu fascinación. ¿Es debido a tu aprecio por la cultura islámica que te disgustaron las llamadas caricaturas de Mahoma?

- Lo de las caricaturas no fue el motivo de mi disgusto; lo que me molestó es que una publicación europea de ultraderecha empleara la excusa de los dibujos para azuzar más aún a los integristas musulmanes, y en cierta forma *darles la razón* ante sus huestes de fanáticos.

2. Forges, la Historia y el humor

Además de *Historia de aquí* e *Historia forgesporánea*, en 1988 trabajas en *Historia de hoy*. También colaborabas en *Historia de España vista con buenos ojos*. ¿De dónde proviene tu pasión por la Historia y cuáles son tus historiadores de referencia?

- Proviene de una deficiente enseñanza recibida de la Historia. Y mis historiadores preferidos son casi todos; desde Heródoto hasta Modesto Lafuente, pasando por los Pirenne, Tuñón de Lara y Menéndez Pelayo.

Cuando se analiza la finalidad del humor gráfico, hay varias conclusiones; unos dicen "El humor es crítica", otros, "El humor es transgresión", otros, "El humor es información", también "El humor es agresión", o solamente "El humor es evasión", ¿Con tantas páginas dedicadas a la historia, tú estás diciendo "el humor es pedagogía"?

- Claro, es otra de las facetas; quizá la más evidente: "La letra, con sonrisa entra"

En 1995 realizaste la *Historia de la Transición* para el grupo Zeta, que acaba conociéndose como *Los Veintenta* y mira hacia nuestra historia más reciente. ¿Es verdad que pretendes proseguir el relato humorístico histórico con *El Felipato y El Aznarato*?

- Desde luego, puede ser "xtraordinario" y ojalá lo consigamos.

Dado que se te relaciona con el Grupo Prisa, desde que saltaste de *El Mundo* a *El País*, ¿crees que alguien podría poner en tela de juicio tu objetividad histórica en esa obra, *El Aznarato*, si se publicase?

- Esa clase de *telas de juicio* no me molestan, para mí es una honra que en determinados, y reducidos, ojo, ambientes de la Derechota sempiterna me tengan manía.

Así como ante los hechos históricos y ante la realidad, tanto el historiador como el periodista deben mantenerse objetivos. ¿Al realizar una obra así, el humorista debe mantenerse objetivo? ¿Si la obra gana en rigor, puede perder en carga humorística, y si gana en intención crítica, no pierde en objetividad?

- Recuerdo al personal que la palabra "objetivo" también significa "diana". Los humoristas tenemos, creo, más en cuenta, este significado.

Cuando Gombrich analiza la viñeta política, elogia la capacidad de ésta para condensar un profundo análisis de la realidad en una viñeta, si bien advierte de la importancia de que el lector o receptor de la viñeta identifiquen el código y conozcan el contexto al que se refiere la viñeta para su comprensión. ¿Con el formato de tus trabajos históricos (texto explicativo chiste), lo que estás haciendo es asegurarte de que el lector siempre conozca el contexto?

- Claro; desde que se "inventó" la semiótica, todos los creativos podemos explicar mejor lo nuestro, o por lo menos creer que lo explicamos mejor.

Mirando un poco a tu obra en general, te recuerdo a *Guillermo y su pandilla*, de Richmal Crompton, que tú idolatrabas de niño. Los muchachos ponían continuamente a prueba los límites de la civilización de la clase media. ¿En tu obra de humor pretendes lo mismo, o sea, señalar la mediocridad, sin marcar vectores ideológicos o directamente políticos?

- Sí; cada día soy más Guillermo Brown, afortunadamente.

Cuando en 1967 empezaste a dibujar en *Informaciones*, el director, Jesús de la Serna te advirtió: «Vas a hacer el chiste de la página editorial. Haz lo que quieras, pero que no sea demagogia». Tras más de 40 años de carrera, ¿has hecho demagogia?

- Creo que no, por lo menos de los que estoy seguro es de que he intentado no hacerla.

Al presentar este libro, Rodríguez Salmones (de Cultura del PP) te agradeció que tus viñetas «tengan una posición clara y a veces radical pero que nunca hiere». ¿En qué crees tú que radica tu 'radicalidad'?

- En la coherencia, que por cierto, y a su manera de persona integra, también ha tenido siempre Beatriz Rodriguez Salmones.

Cuando Ivan Tubau, en *El humor gráfico en la prensa del franquismo*, analiza tu trabajo, concluye: «Forges no se ha limitado a crear semiología gráfica, sino que ha creado también un lenguaje literario en el sentido estricto». ¿Esto no puede resultar una barrera que impida al no iniciado en el lenguaje *forgiano* la comprensión total del mensaje?

- No sé; a lo mejor...no estoy seguro, oiga

Dicen de Peridis que viene haciendo, con sus viñetas en *El País,* un diario de la vida política española mientras que, tú, un 'anecdotario' ¿cómo te sienta esta comparación?

- Totalmente de acuerdo y más viniendo de Peri

En 1998, *¡A las barricadas!*, que dirigías, se fue al garete. Más recientemente, *El Virus Mutante*, donde estabas fuertemente implicado, también feneció. ¿No hay espacio en este país para otra revista de sátira social y política que no sea *El Jueves*?

- Va a ser eso. Proclamo.

Últimamente, en cambio, en las librerías se ha notado un auge de los álbumes y libros de dibujantes, ilustradores y humoristas. ¿Crees que el lector de chistes prefiere ir a la librería que al quiosco?

- El quiosco, me temo, está demasiado televisivo. Y la tele basuriza todo...

3. El humor gráfico ante la Historia

Para desengañar a los que creen que esta obra es poco más que una obra humorística, *Historia de Aquí* existe porque previamente hubo un proceso, proceloso, inmenso, de documentación. Háblanos de ese proceso y si crees que hoy habría que volver sobre él para actualizar un documento como éste, que también es de referencia.

- No creo que vayamos a actualizar nada; no creo que sea necesario...a excepción de lo de Atapuerca, claro.

Vista hoy, tan sólida, tan vigente, *Historia de Aquí* podría ser el 'libro de historia perfecto' para escolares. ¿Sabes si los políticos realmente se sienten interesados por introducir este tipo de obras en nuestro sistema educativo, aún tan conservador?

- Ya he dicho más arriba que el Ministerio lo declaró Libro de Apoyo para la asignatura de Historia en el bachillerato; pero para mí lo verdaderamente importante es que mis nietos verán una historia más cierta de la que su abuelo soportó.

Forges, que según algunas biografías «fue tan mal estudiante que, a los 14 años, su padre lo puso a trabajar de meritorio en TVE», ¿hubiera/hubieses sido mejor estudiante si, por ejemplo, libros como el tuyo hubiesen complementado los manuales escolares?

- Indudeibolmente, que diría Guillermo Brown

Está claro que el chiste de actualidad, la viñeta de prensa, contiene gran cantidad de información sobre la realidad, por lo que se puede convertir en herramienta útil para el estudio futuro de nuestro presente. ¿Un dibujante tan interesado por la historia como tú, es consciente de que las obras que produce a diario serán material historiográfico del futuro? ¿Incluyes claves para facilitar la interpretación futura de nuestra realidad?

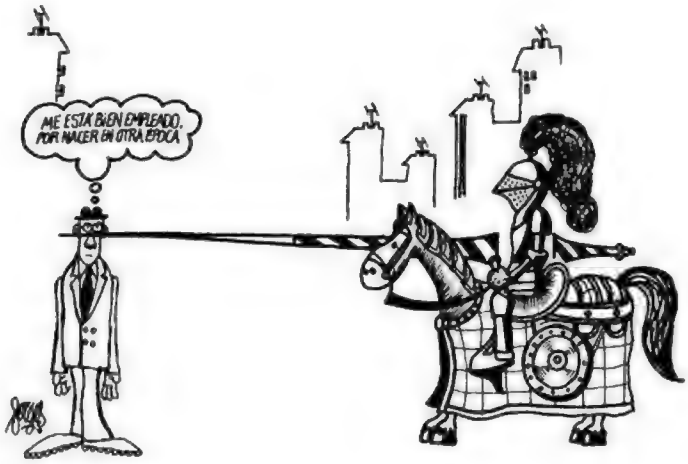
- Dato: revisando la colección de, por ejemplo, *Hermano Lobo*, el 90% o más de lo que en ella aparece es incomprensible, incluso para mí, que lo viví... y en muchos casos lo dibujé. Es otro de los desastres de las dictaduras: se crean eufemismos léxicos que luego nadie sabe "traducir".

Cuando en 1995 abandonas *El Mundo*, manifiestas a la SER que «La información impresa no debe ser compulsiva. Quizás en estos momentos no estamos haciendo la información todo lo serenamente que hay que hacerla. Se está opinando demasiado e informando poco: en el momento en el que todo es opinión y luego hay una reducida parcela de información, esa información ya es sesgada, y me parece que eso no es bueno». (*El Periódico,* 14-II-95) ¿Estamos en las mismas en la actualidad?

- Más, me temo. Y bendecidas.

En referencia al ámbito concreto del humor gráfico, imagina a unos historiadores del futuro... ¿crees que podrían estimar que hubo un tiempo crispado (el hoy) ante el análisis de los mensajes dibujados de, pongamos por ejemplo, las ternas: Forges-Peridis-Maximo frente a Montoro-Esteban-Martinmorales?

- Los puntos de vista son puntos de vista, asaz respetuosos.



Uno de los problemas de historiar mediante el humor gráfico reside en el modo de caricaturizar símbolos que toquen la fibra sensible, sean patrióticos o religiosos. El Opus Dei, por ejemplo, dice que *El Código da Vinci* traza una indeseable caricatura de Jesucristo. ¿Qué problemas has tenido tú, y tienes, para elaborar este tipo de caricaturas?

- Ahora, prácticamente, ninguno. Supongo.

El humor, por su calidad de simplificador, de buscador de arquetipos, puede volver a tropezar en el problema de nuestra historia sobre la guerra y el franquismo: la dicotomía simplista de fascismo contra el comunismo. Preston y otros historiadores han dejado ver la complejidad de la historia y las múltiples guerras que hubo dentro de la Civil. ¿Cómo ves tú esto desde tu óptica profesional?

- Sí; estoy de acuerdo en la complejidad: los que simplifican siempre intentan justificar, y en la Historia necesitan ser justificados los dictadores de toda laya.

Cuando en la actualidad repasamos las viñetas que durante la guerra civil se dedicaban los dos bandos, nos sorprenden por la violencia y crudeza con las que defienden sus posiciones. El chiste se convierte en propaganda y todos tienen su razón, pero, para un humorista gráfico, que debería mantener su mirada lúcida ante la realidad ¿Donde termina el compromiso y empieza el fanatismo?

- La frontera, como en casi todas las fronteras es donde empieza el Odio.

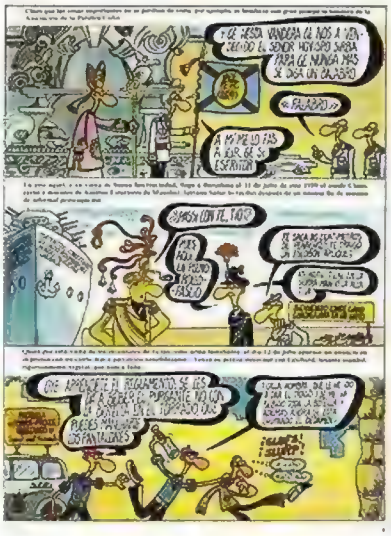
Uno de los problemas de historiar la guerra civil y la II República reside en la requisa, durante tanto tiempo, de los documentos por parte de los franquistas. Ahora, ya casi sin protagonistas vivos y que sean capaces de no tergiversar su propia memoria... ¿cómo crees que debemos abordar el alumbramiento de la verdad histórica?

- Con más distancia de la solemos emplear.

La historiografía sobre los periodos republicano y franquista llegó tarde, oculta la verdad por la 'Cruzada' que sostuvieron Comín Colomer, La Cierva y otros. Tuvo que ser el libertario José Martínez y su *Ruedo Ibérico* galo y los historiadores ingleses Thomas, Herbert, Southworth, Brenan, Carr y otros los que 'nos aclarasen nuestra historia'. ¿Porque crees que el proceso no fue a la inversa, de dentro a fuera, con Franco muerto ya para entonces?

- Hay *heridas* de las que suelen entender más "...médicos extranjeros"

Gabriel Jackson inauguró un modelo de historiar la guerra civil diferente, mirando los hechos en provincias y en periódicos como *El Sol* y otras publicaciones populares. ¿Crees que con el análisis de estos textos e incluso de viñetas humorísticas, que en *El Sol* hubo muchas y también en la prensa de trincheras, se puede arrojar más claridad sobre la Historia? ¿O en cambio la convulsión del período bélico distorsionaría la visión de la realidad?



- De todo hay; pero es mejor decir que seguramente serían un buen apoyo, pero no *vehículos de certeza*.

Historia de Aquí deja ver algo claramente: que la realidad de España fue muchísimo más compleja de lo que se venía creyendo (o de lo que se viene aprendiendo). ¿Eres consciente de haber abierto un nuevo modo de diálogo historiográfico?

- Ten cuidado, no se vayan a creer los señores historiadores que yo, humilde bufón, pretendo *desprebendizarles*, macho.

Insistiendo en la misma idea, y vista la adopción de posturas opuesta en el relato histórico sobre la II República, la guerra civil y el franquismo (en referencia a autores como César Vidal, Pío Moa o locutores como Jiménez Losantos) ¿Crees que es posible establecer definitivamente un diálogo conciliador? ¿Mediante el humor, quizá?

- Creo que hemos llegado a una situación ante no vista en el panorama editorial español: lo único serio que hay en las librerías son los libros de humor.

Gracias, Antonio.

UNA APROXIMACIÓN A LA AUTOBIOGRAFÍA EN LA HISTORIETA

MANUEL BARRERO

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 1, 2-XI-2008

HERMOSOS E ILUSTRADOS (2005, SEMANA NEGRA/FMCEUP) 3

Reseña del libro EGOÍSTAS, EGOCÉNTRICOS Y EXHIBICIONISTAS. La autobiografía en el cómic, una aproximación

Librito editado durante la Semana Negra, ese evento literario lúdico impregnado de fiesta y de libros y que genera sorprendentes catálogos y obras teóricas bajo la inteligente mirada de su director (del festival y de las colecciones impresas), Ángel de la Calle.

De entrada, lo más destacable de esta entrega, la tercera de la colección *Hermosos e Ilustrados* es precisamente la constatación de que hay festivales en España en los cuales SÍ se hace algo más que unos folletos y algún catálogo fastuoso con un rosario de reproducciones. En Gijón se abordan proyectos de enjundia y se lanzan productos fruto de la reflexión, obras que sirven para mirar hacia la actualidad o revisar un pasado concreto. Obras, al fin y al cabo. Porque los tristes papeles que uno se trae de otros festivales sólo sirven para subir al anaquel y olvidarlos al día siguiente.

UNA APROXIMACIÓN COHERENTE

No ocurre eso con esta obra de Gálvez y Fernández, escribas habituales de las colecciones dirigidas por De la Calle. Este trabajo, que apareció junto con otro de los mismos autores sobre las viñetas irreverentes, es una interesante introducción a este *género* de la narrativa dentro del medio del cómic, como así lo han querido identificar. Tras una introducción excelente, los autores hacen un rápido repaso tebeográfico a las obras más destacadas de esta modalidad narrativa en la historieta, partiendo de la década de los setenta y llegando hasta ayer mismo. Citan a los autores: Vázquez, Sió, Cava, Giménez, Crumb, Spiegelman, Nakazawa, Giménez, Pekar, Pazienza, Campbell, Baudoin, Mundet, Cabanes, Davison, Pinelli, Doucet, Taniguchi, B, Kuper, Trondheim, Dreschler, Gloeckner, Klakocar, Zograf, Brown, Matt, Thompson, De la Calle, Azuma, Bechdel, Niel, Liniers, Gallardo, y algunos otros. Luego, se acercan un poco más a cada obra, mediante un análisis de contenido formal, destacando sobre todo la manera en la que el autor transmite sus vivencias o emociones.

Página de Eddie Campbell realizada para una de las publicaciones de Semana Negra

La críticas que podría recibir este ensayo se sitúan en dos niveles: en el de la distribución y en el del análisis. Por lo que se refiere al ordenamiento de las obras en bloques o apartados el defecto se antoja obvio, porque sea cual sea la división siempre nos quedará una obra desvinculada de un grupo al que debería acogerse según otros criterios. Pongamos un ejemplo. La obra *Paracuellos* es estudiada en el capítulo referido a la infancia y no en el del contexto, donde sí está *Barrio*, del mismo Giménez. Si bien *Paracuellos* transcurre en un universo cerrado en el que no se 'dibuja' la sociedad española franquista ¿no refleja acaso el contexto social con tanta o más intensidad que *Barrio*? Es cuestión de opiniones, desde luego, pero quizá la formulación de una tipología desde el yo –y no desde el contexto- hubiera sido más adecuada. Distinguiendo las obras que muestran al yo representado ligado a un contexto determinado de las que muestran al yo en un vacío contextual se hubiera evitado la incongruencia de tener que equiparar categorías disímiles como 'infancia' y 'sociedad'.

En lo relativo a la carencia de análisis de fondo, ocurre que, como bien reza en portada este libro constituye una aproximación. Por lo tanto, hay un análisis superficial de los trabajos, que son descritos pero no discutidos con la suficiente profundidad. Es decir, los autores eluden internarse en el pantanoso terreno de los géneros, y no le buscan tres pies al gato cuando se detienen ante ciertas obras (por ejemplo, *La muñequita de papá,* obra que analizan muy certeramente, ¡es ciertamente un tebeo de terror!). De otra parte, si bien se acercan a ciertos tebeos con muy buen tino, el análisis peca precisamente de egocéntrico: se hace desde el autor/protagonista hacia su exterior, cuando quizá hubiera sido adecuado analizar primero el contexto socio político, luego el doméstico y luego el yo íntimo, que es el que invariablemente se muestra a ojos del lector en este tipo de tebeos.

Un aspecto importante del trabajo Gálvez y Fernández es que se preguntan por los mecanismos de creación de estos autores, y hasta qué punto eran ciertos los relatos que nos transmiten. Es posible que esto no sea tan relevante como habitualmente pensamos. ¿Las miradas nostálgicas de *Los Profesionales* sucedieron realmente como las relata Giménez? ¿Eisner se retrató al contrario de cómo efectivamente era? ¿Fue tan desorbitada la sexualidad de Crumb? ¿La angustia de Thompson fue tan intensa en verdad? Algunos creemos que no se trata de separar la paja del grano

aquí, sino de estimar el valor narrativo de estas obras, su capacidad de emocionar o de transmitir un relato coherente y eficazmente.

El capítulo 8, "Los recovecos de la memoria", es de los más interesantes. Lo es porque, aparte de plantearse si las historietas de este tipo sirven como terapia psicoanalítica para sus autores (uno de sus principales valores, probablemente), los autores dejan abierta una puerta a la reflexión que ya apuntaba Fabrice Neaud en una de sus entrevistas: la historieta autobiográfica se distingue de la literatura autobiográfica en que con el cómic se alcanza el *ello representado* mientras que con la literatura solamente el *ello descrito*. Es este un detalle muy digno de subrayar y que nos señala uno de los grandes aportes del cómic a la comunicación, la posibilidad de cambiar el enfoque subjetivo, alejándose el autor de su propio punto de vista hasta sobrevolarlo.

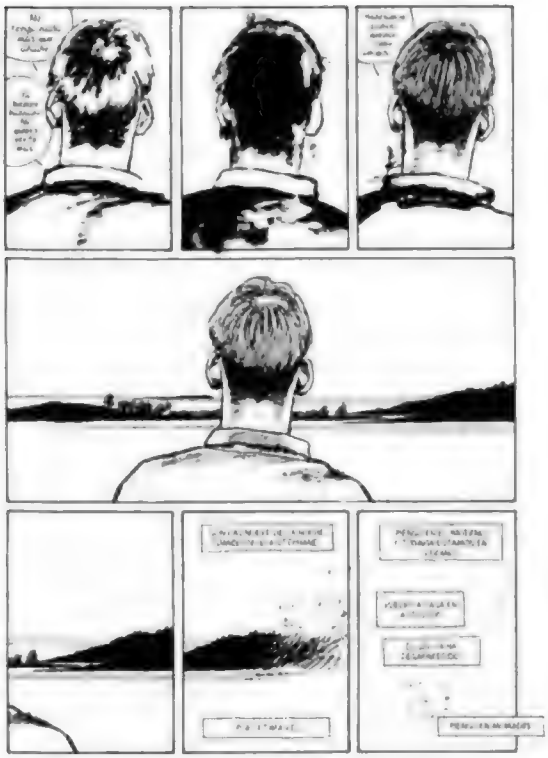
En términos generales el libro está correctamente escrito y su discurso dirige al lector hacia los núcleos de interés y unas conclusiones que los autores esbozan con bastante claridad. Estas se muestran en las cinco páginas del epílogo sintéticamente así: Lo autobiográfico en historieta surge en el seno del *underground,* en la "anti-industria", en ediciones "independientes", y luego el género goza del favor de los cambios tecnológicos. Las razones que esgrimen son tres: 1. La transformación del concepto de 'autor' como eje y motor de las industrias culturales cuando se vivía un agotamiento de las fórmulas de género (una de las manifestaciones de este cambio sería el auge de la *graphic novel* que daba cobijo al 'yo' como sujeto narrativo). 2. La incorporación de lo privado a lo público en la cultura en general desde mayo de 1968. 3. La existencia de un público en sintonía con el género autobiográfico.

Ante los tres puntos anteriores cabe añadir que: Debería practicarse un análisis de contenido (marxista, si se quiere) de todas las primeras obras de este tipo con el fin de determinar las características de esos cambios descritos (si incidió la crisis de las ideologías, el auge del neoliberalismo, los variantes modelos de representación social basados en el consumo, si las transformaciones de la música, la literatura o el cine fueron vectores de relatos precisamente de este tipo, etc.). Podríamos plantearnos si este tipo de tebeos forman parte de una industria endogámica o del repertorio de historias de un colectivo de autores que realmente no tenían otra cosa que contar. Y sobre el verdadero valor de lo "independiente" (los autores querían vender su trabajo igualmente), pues lo cierto es que este tipo de historieta ha interesado solamente cuando ha sido abducida por el *mainstream.* En este sentido, el punto tercero no deja de ser una obviedad.

CATOBLEPAS DIBUJADOS POR SÍ MISMOS.

Una vez leído el libro, destacaríamos la cuestión del límite de la implicación del autor en sus relatos, con ese eje descrito por Neaud y Baudoin: *la obra les come la vida*. Evidentemente, esto no ocurre con todos los reseñados, ni con todos los autores de historieta. Los dos mencionados han demostrado poseer una sensibilidad y una capacidad creativa que les sitúa en otro plano, quizá más elevado, en el que sólo entran quienes crean y meditan sobre lo que crean. No se dedican a jugar al catoblepas, aquel animal fantástico que se alimentaba de sí mismo, sino que alcanzan a traducir lo inefable interesados por las posibilidades que este medio les brinda para hacerlo.

Hay algunos teóricos de la comunicación, a los que me sumo, que se sienten muy atraídos por la naturaleza inmanente de los medios y sobre la transustanciación, como Lodge o Shklovsky. Lejos estamos ya de las pautas marcadas por los estructuralistas (Propp, Barthes, el mismo Allan Poe antecediéndolos a todos), que intentaron determinar las morfologías narratológicas y qué grado de familiarización con lo real albergaban los relatos. Es hora de plantearse que la historieta, más allá de la narrativa literaria o la narración radiada o filmada, formula relatos con una sustanciación distinta.



Página de Fabrice Neaud de su obra *Diario*

Norman Fernández y Pepe Gálvez vienen a decir del cómic algo paralelo a lo que sentenciaba José Luis Sampedro refiriéndose a la literatura: "Un escritor es un minero de sí mismo". En la literatura, la autobiografía ha sido moneda de uso común a lo largo de su historia, sobre todo durante todo el siglo XX. En historieta está siendo más habitual –o más reconocida como *género*- desde la última década del siglo XX, y las razones que han impulsado a los autores a 'explotar su mina interior' también han podido estar influidas por la corriente general, es decir: por la transformación de los imaginarios tradicionales, la maleabilidad de la realidad por los medios, la erosión de los discursos sociales y políticos, etc.

Se suele decir que quienes plasman sobre un papel sus memorias hallan la mayor traba cuando deben faltar o falsear la Memoria para hacer Literatura. Con la historieta el bache es mayor, pues no sólo hay que bucear hasta lo íntimo venciendo el deseo de fidelidad y el pudor, también hay que romper la barrera de "representarse", de mostrarse más allá de la descripción. La autobiografía en la historieta, como bien invitan a pensar Fernández y Gálvez, implica un ejercicio aún más sincero e intenso de desnudez del alma.

Egoístas, egocéntricos y exhibicionistas es un ensayo que casi agota lo que propone su título principal y que hace un repaso bastante completo de esta modalidad narrativa del cómic, al cual no se le puede reprochar más análisis de fondo por tratarse de una primera aproximación. Lo importante es que incita a la reflexión, aporta claves sobre la actual aparente transformación del medio, o de los modelos narrativos en este medio, sin caer en planteamientos simplistas.

Egoístas, egocéntricos y exhibicionistas. La autobiografía en el cómic, una aproximación

De **Pepe Gálvez y Norman Fernández**

Semana Negra: Hermosos e Ilustrados, 3, Gijón, 2008

Rústica, 18X10 cm., 122 pp. Dep. Legal: AS-2975/08

Manuel Barrero

Tebeosfera recibió servicio de prensa de Semana Negra

MARIA Y YO, DE GALLARDO
JORGE GARCÍA

Origen:

Tebeosfera 2ª Época

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 0, 3-VII-2008

Reseña:

MARIA Y YO (2007, ASTIBERRI)

«María tiene doce años, una sonrisa contagiosa, un sentido del humor especial y tiene autismo». Así empieza *María y yo*, uno de los mejores tebeos de 2007. En sus páginas, el dibujante Miguel Gallardo (Lérida, 1955) recrea unas vacaciones con su hija en la isla de Gran Canaria. Según su propio testimonio, dibujó la primera versión de esta obra en el transcurso de esas mismas vacaciones, sin un plan preconcebido y registrando los acontecimientos a medida que se iban sucediendo. El libro no se resiente de ello, ya que la espontaneidad se equilibra con la mínima estructura necesaria para que el relato resulte coherente. Conseguir esa armonía exigía grandes dosis de destreza y habilidad narrativas, pero Gallardo era, desde hacía décadas, un historietista consumado.

Admirador de Elsie C. Segar y de la corriente estadounidense del *comix underground*, Gallardo publicó sus primeras historietas a principios de los años setenta del siglo XX. Hasta mediados de los noventa se consagró al tebeo de humor y, solo o en compañía de los guionistas Juan Mediavilla e Ignacio Vidal-Folch, creó alguno de los mejores títulos del género, como *Pepito Magefesa*, *Perico Carambola* o *Perro Nick*. En ellos destacaba por su habilidad para subvertir y ridiculizar diversas manifestaciones de la cultura popular (de las que poseía un conocimiento enciclopédico). También se distinguía por una estética osada cuyos rasgos más sobresalientes eran un color explosivo y una riquísima variedad de registros gráficos que lo delataban como un artista inquieto y sincero. En 1995 imprimió un giro a su trayectoria al publicar en la revista *Nosotros somos los muertos* el primero de los relatos que luego conformarían el álbum *Un largo silencio* (De Ponent, 1998). En ese libro recreó, con un notable ascetismo formal, las memorias de su padre durante la Guerra Civil. El resultado fue una obra maestra sin paliativos que deslumbró a los lectores por su inspirada combinación de creación y testimonio. También marcó un antes y un después en la carrera de su autor, que se volcó a partir de entonces en tebeos cada vez más personales y vívidos. *María y yo* es, hasta la fecha, el mejor exponente de esa nueva etapa.

Sin embargo, Gallardo comenzó a dibujar para su hija mucho antes de imaginar siquiera la realización de esta obra. Hace años, se acostumbró a retratar a quienes se ganaban el afecto de María, que disfrutaba revisando esas imágenes y recitando el nombre de sus protagonistas. El dibujo era entonces un medio de hacerla feliz. Pero cuando esos retratos ya conformaban una vasta galería de amigos y conocidos, Gallardo decidió hacer balance de la relación con su hija y asignarle el papel principal en una historieta que reflexionase sobre el vínculo que compartían. Durante años persiguió la forma adecuada de contar esa historia hasta que un hallazgo afortunado puso fin a esa búsqueda.

El descubrimiento era una sencilla libreta que Gallardo empezó a llevar en sus viajes. En ella abocetaba cuanto atraía su atención, ya fueran personas, objetos o edificios. También esbozaba pequeñas secuencias con los sucesos que ocurrían a su alrededor. En 2006 reunió parte de esos materiales en un bonito y atractivo álbum a caballo entre la historieta y el libro de viajes titulado *Tres viajes* (De Ponent). Tanto su diseño como la audaz disposición de sus materiales inspiraron la estructura de *María y yo*, bien que ésta posee un encanto propio, una magia que perdura hasta mucho después de haber vuelto la última página.

No obstante, resulta difícil explicar la fascinación que ejerce una obra donde, aparentemente, no ocurre nada. En realidad, la anécdota no puede ser más simple. Como Gallardo y María viven separados la mayor parte del año, aprovechan las vacaciones de verano o navidad para reunirse y pasar unos días juntos en un hotel de Gran Canaria donde disfrutan del sol, la piscina y la playa. El libro evoca las rutinas de la pareja con una suave ironía que diluye cualquier exceso de sensiblería o patetismo que hubiera desacreditado el carácter testimonial de la obra. También le confiere al relato esa atmósfera de apacible normalidad en que transcurre la historia, bien que hablar de "relato" o "historia" no sea del todo exacto en este caso.

María y yo se compone de episodios deshilvanados y sin una cronología precisa a los que sólo unifica la presencia del narrador, testigo y partícipe de los hechos que describe. En verdad, la elección del punto de vista es todo un acierto en esta obra. Gallardo cuenta la historia en primera persona y la tiñe de una subjetividad desbordante, aunque amable y cordial. Poco importa que los sucesos descritos hayan ocurrido realmente, ahora aparecen transfigurados y embellecidos por la personalidad del autor, y ataviados con la capacidad de sugestión que poseen las buenas ficciones. Esta metamorfosis es especialmente visible en el personaje de María, que se manifiesta como una criatura delicada que habita un mundo privado, poético y maravilloso que sólo comparte con otros seres de excepcional sensibilidad. Ese halo de fascinación presta un encanto añadido a la obra, una sensación de gracia o ligereza que el trazo del rotulador y el exquisito bitono rojo destacan sin caer en el sentimentalismo.

María y yo es, por tanto, un tebeo sencillo y conmovedor que encoge el alma por la ternura y delicadeza con que está contado. Su lectura transmite emociones encontradas al lector: alegría y tristeza, bienestar y desazón. No es poco mérito. Cuando un autor consigue que su obra nos rompa el corazón y lo remiende acto seguido, ha triunfado en toda línea y sólo queda felicitarlo. Por eso, con toda humildad, pido un aplauso para Miguel Gallardo.

JORGE GARCÍA

Miguel GALLARDO: *María y yo*, Astiberri: Sillón orejero, s/n, Bilbao, 2007

Libro de historietas en cartoné, 64 páginas a dos tintas, 12 euros

ISBN: 978-84-96815-40-7

Escogido como candidato a los premios "Mejor obra" y "Mejor guión" del Saló Internacional del Còmic de Barcelona de 2008

Primer Premio Nacional de Cómic de Cataluña

EL ARTE DE VOLAR. LA MUERTE ASUMIDA

MANUEL BARRERO

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 4, 18-XI-2009

Reseña:

MERCAT (1995, JOPUTA / DE PONENT) 27

Palabras clave / Keywords:

Guerra civil española/ Spanish Civil War

LA MUERTE ASUMIDA

"La necesidad metafísica sólo es la necesidad de la muerte"

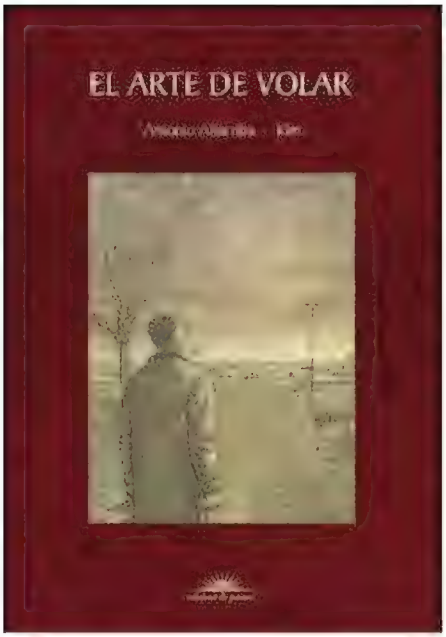
Franz Kafka

"Los muertos, por mal que lo hayan hecho, siempre salen a hombros."

Jardiel Poncela.

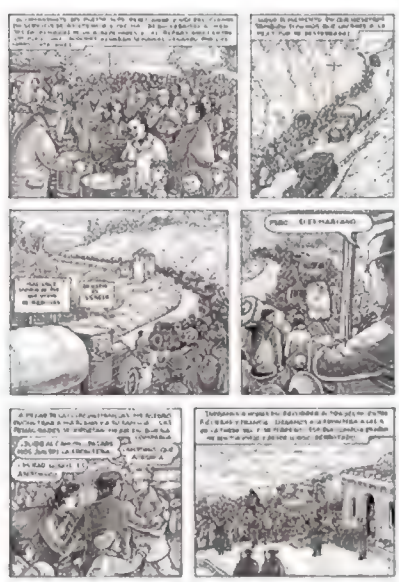
El libro *El arte de volar*, de Antonio Altarriba y Kim, es uno de esos cómics singulares, que surgen muy de vez en cuando. A primera vista parece una obra predestinada a engrosar ese grupo de tebeos muy apreciados por la crítica (más que por el público) porque entroncan con los ejes de la *narrativa gráfica* más laureada de nuestro tiempo: la biografía, la historieta "social", el ejercicio de "memoria histórica" (cursivas y entrecomillados están ahí por algo). De hecho, parece hallarse a medio camino entre dos obras merecedoras del premio nacional de cómic otorgado por el Ministerio de Cultura: *El arte de volar* transcurre en el deshabitado mundo de los ancianos en una parte de su desarrollo, como pasa con *Arrugas*, y, también, evoca el período fetiche de nuestro siglo XX, la guerra civil y la larga posguerra, sobre la cual pivota el núcleo del relato de esta biografía triste, como ocurre en *Las serpientes ciegas*. No obstante, este no es "otro tebeo sobre la guerra civil", este es un tebeo sobre una trayectoria vital en la cual influyó poderosamente el combate cainitay sus autores van más allá de la denuncia o del reflejo de la iniquidad humana. Altarriba y Kim han querido abordar lo más difícil de describir: la cobardía, la frustración, la pérdida.

Este libro editado por De Ponent (col. Mercat, 27) narra la vida de un hombre nacido pobre de solemnidad en un pueblo de Zaragoza. Cuenta cómo pasa de la miseria a la vergüenza en una España desordenada, caótica, que se derrumba por completo con la guerra. Cuenta cómo el muchacho es alistado, adquiere ideales, se pasa al enemigo, acaba en un campo de concentración, se refugia en un exilio dorado hasta que logra afincarse en Francia por un tiempo. Cuenta cómo regresa a España, a la autarquía, a la supervivencia y



a la sumisión; cómo también se somete al matrimonio y a una vida de mala suerte, o de caída en desgracia. Y cuenta también su decadencia final, moral y mental, y su muerte por suicidio.
Es por esto que *El arte de volar* es un título paradójico para esta obra, porque tras su lectura inunda al lector una desazón profunda, al comprender que se nos ha relatado una caída y no un despegue, mediante una formulación grafica que se antoja huidiza de lo "artístico" pero que probablemente es una de las más claras expresiones de que la historieta puede abordar cualquier relato, pese a su inmensidad, y alcanzar cotas de maestría únicas.

Los que tuvimos la fortuna de acceder a la primera edición de la obra, la primera de 1.000 ejemplares numerados, a gran tamaño y encuadernados en cartoné, tenemos una joya (me disculparán editores y autores pero la edición a menor tamaño NO es lo mismo). La obra de por sí, independientemente de su edición, es una obra de gran peso específico, bien prologada (un buen prólogo invita a leer un libro sin desmenuzarlo, e implica al lector) y bien impresa, con su tripa dividida en partes mediante portadillas en negro. El libro halla uno de sus valores esenciales en el equilibrio entre su forma y su contenido. Ser obra compacta no implica que no se halle fragmentada, con los fragmentos perfectamente ensamblados, como es el caso: el guionista ha querido estructurarla en cinco partes bien diferenciadas y, para el abajo firmante, también en dos historias o en dos lecturas posibles. La primera historia es la introductoria, la de las primeras tres páginas, en las que el narrador es omnisciente y en tercera persona, situado por encima del personaje e introduciendo al lector en una biografía que se trunca a las pocas viñetas. Se trata de una historia terrible, la de un hombre que decide suicidarse sumido en la demencia, y quien lo narra es su hijo, circunstancia trágica que sirve para introducirnos en un relato de mayor envergadura, del cual conocemos el fatal desenlace de antemano. ¿Qué puede ser más trágico que relatar la muerte de un ser querido y describirla, lentamente, a 90 años vista, detalle a detalle?
Esto implica una asunción por parte del autor, la de la muerte del padre, sobre la que reflexiona estableciendo vínculos entre el ascenso y la pérdida de los ideales, las esperanzas y las ilusiones, y a la larga y según transcurre la historia, del orgullo, de la voluntad y de la cordura.
La estructura de la historieta es reveladora y fascinante. Seduce desde el momento en que el autor invoca la identidad de su padre y se transfigura en él en las tres primeras viñetas de la segunda parte. Ahora narrador y narrado son la misma persona, y la biografía se convierte en autobiografía, porque Altarriba hijo ha asumido / asimilado la muerte de su padre para poder desglosar su vida. Tarea que aborda el guionista sin arredrarse, planteando el origen del fracaso de una vida desde una infancia atroz que basculaba entre la miseria y el fatalismo.
La tercera parte del libro es un relato dentro del relato general, que podría desgajarse del conjunto y servirse como historieta autónoma. Esta parte, titulada "Las alpargatas de Durruti", constituye un cómic extraordinario que se centra en un tiempo corto pero intenso, los años 1931 a 1949, posiblemente el único en el que Altarriba fue feliz. Es toda una vida en 90 páginas, con las mentadas zapatillas como eje y símbolo (pues significan los ideales, ese "algo" por el que luchar), en las cuales se narra la fuerza del idealismo, el periodo en el que el autor aún destaca como ciudadano útil y vive su único acto heroico: la deserción (algo que suele entenderse negativamente). Es en



esta disidencia en la que el padre de Altarriba halla su dicha, porque conoce la camaradería, el valor, el sexo, la libertad... Luego estos valores van difuminándose uno a uno por causa de la deriva de la guerra. Con la quema de las zapatillas del antifascista al final de estas noventa páginas se representa la pérdida de los ideales que han impulsado al protagonista en su mocedad. Y a partir de aquí la muerte comienza a presidir el relato, que discurrirá vertebrado por cuatro muertes sucesivas: la de su madre, la de Mariano, la de Hipólito, la suya.

La cuarta parte de libro se inicia tras la muerte de la madre del protagonista, cuando se halla aún en Francia. Es sorprendente el giro del relato aquí: si la muerte del padre de Altarriba (hijo) le ha empujado a narrar esta historia, es la muerte de la madre de Altarriba (padre) la que inicia el descenso, la caída, hacia el fracaso vital que ocupa el resto de la historieta. La figura de la madre que aparece para reprocharle la suciedad del carbón es una aparición que le enfrenta con su infelicidad y con su pasado. Tanto la una como el otro tienen el mismo nombre: España.

De vuelta a su tierra de origen, Altarriba reconstruye su fracaso poco a poco, en la sumisión al Régimen, en su participación en el estraperlo, en su infidelidad que no deja de ser un desahogo que incrementa su sentimiento de culpa. Sólo hay un resquicio para la dicha en este agrisado panorama: su hijo y la "alianza de sangre" que con él contrae, un gesto de complicidad que se sostendrá mientras va perdiendo el resto de "alianzas": los anillos de la Alianza de Plomo creada en plena lucha antifascista y los anillos de boda.

El final de *El arte de volar,* en la quinta parte, no por anticipado resulta menos terrible. Es parecido en ciertos momentos al desarrollo de *Arrugas*; pero si aquel fue un tebeo dramático disfrazado de comedia agridulce, éste es una tragedia en toda regla, sin disfraz. Lo que se narra aquí es el dolor del hijo mientras comprueba como va hundiéndose lo que quedaba de su padre, una muerte lenta que al mismo tiempo significa la aceptación del propio fracaso, que el protagonista vive con cierta perplejidad y no sin ironía (la lectura de *La metamorfosis* de Kafka es un indicativo). Mas, aquí la transformación es una declinación del verbo morir. Los distintos fallecimientos que se van produciendo a lo largo de la historia (páginas, 61, 160, 187, 192) implican cada uno una pérdida de las citadas alianzas: La de su madre implica la ruptura de su exilio. La de su amigo de la guerra Mariano, el fin de la Alianza de Plomo y el desmoronamiento de los ideales. La de su compañero de cuarto Hipólito (otro idealista) representa la pérdida de toda esperanza...

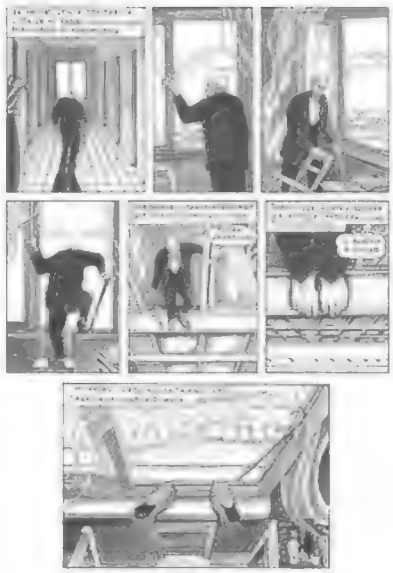
En este momento es cuando Altarriba ya se rinde y aparece un topo sobre su pecho. Un símbolo, claro está, quizá de la depresión, acaso de la demencia. Tanto da. Lo que importa es que ahora ya nada le afecta al abatido protagonista. Saber de la muerte de su esposa no le hace mella. La "alianza de sangre" con su hijo ya no tiene efecto. Y, como una consecuencia aparentemente lógica, llega la muerte propia con la cual se cierra un ciclo. A esta altura se comprende la sucesión de figuras alegóricas que el guionista ha ido incorporando eventualmente en la historia, siempre relacionadas con lo circular, con lo anular, una figura que representa lo perfecto pero también lo inevitable. Kafka entronca con estas alegorías en este aspecto fatalista. Al igual que Altarriba, Kafka en su *Metamorfosis* no permite al lector distanciarse de lo que lee, para poder cuestionarlo todo y hacer visible la condena producto de la culpa, la vergüenza y la decepción.

No se puede concluir la reseña de este tebeo sin comentar que alcanza el grado de maestría no sólo por un guión meditado y bien organizado, en el cual no hay rupturas espaciales o narrativas salvo las citadas secuencias oníricas, la maestría se alcanza con Kim.

Kim es uno de esos ejemplos de autores magníficos que han vivido encasillados. Altarriba es un teórico que conoce el medio y sus recursos, un guionista inteligente y con verbo pulido que además ha demostrado un enorme acierto al convencer a Kim para abordar este trabajo. Porque, no nos equivoquemos, el autor de *Martínez el Facha* está lejos de ser un autor de lo chusco, el perpetuador del humorismo grueso y facilón que se ríe de los reaccionarios. Kim es más que eso. Es, ahí donde lo ven, uno de los mejores narradores de la transición democrática precisamente por parapetarse tras esa sátira de lo rancio que no deja de ser una mirada atenta sobre los errores de la progresía. Kim ha sido el mejor retratista de aquel tiempo, un dibujante bregado en mil viñetas que ha resultado ser la mejor opción para esta obra.

Kim no sólo domina la anatomía humana, también esculpe como nadie las emociones. Es un maestro de los fondos, es capaz de equilibrar cualquier página y conferir ritmo a todo relato; su plasmación de los ambientes republicanos, los de la guerra, los de la dictadura, los del asilo, es tan cierta como efectiva. A la densidad y a la atmósfera contribuye con grises en una aguada que es ideal para revisar estos tiempos neblinosos y sin horizontes. En suma, es el mejor arte para describir una larga caída.

La riqueza y la calidad de magistral de este tebeo reside, como decíamos al principio, en la colusión entre forma y contenido. El guión se desarrolla de forma lineal, con un ritmo ordinario que sólo se rompe por las metalepsis citadas, y en el que abundan textos largos. El dibujo no permite un discurso gráfico extraordinario sino que se desliza en la sobriedad, en la medida en que el guión lo exige. Pero la conjunción de ambos (he aquí el milagro de la historieta) es lo que da como resultado una historieta ágil dentro de su gravedad, gráficamente fascinante pese a su pátina sepia.



Pocas veces tendremos la oportunidad de degustar una obra tan equilibrada, tan bien resuelta, densa y sincera como *El arte de volar*. Un tebeo que ha servido a su autor para tener presente una figura, la de su padre, con algunas de las viñetas más tristes jamás dibujadas, y que servirá para preservar un pedazo de la memoria de todos los españoles que fueron empujados al fracaso vital.

CUERDA DE PRESAS. LAMENTÉMONOS, QUE HUMEA ILIÓN
LOMBILLA

Origen:

Tebeosblog

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 7, 29-VI-2010

Reseña:

CUERDA DE PRESAS (2005, ASTIBERRI)

Resumen / Abstract:

Notas: Reseña previamente publicada en el Tebeosblog el 29 de junio de 2005, quedando ligada la reseña a los contenidos del número 19 y último de Tebeosfera, en su primera época. El texto ha sido rescatado, sin modificaciones, para Tebeosfera 2ª época número 7.
Palabras clave / Keywords:

Franquismo/ Franquismo

CUERDA DE PRESAS
¡LAMENTÉMONOS, QUE HUMEA ILIÓN!

"Quien controla el pasado controla el futuro
y quien controla el presente controla el pasado"

1984. George Orwell.

La clepsidra de la Historia tiene túneles misteriosos por los que se pierde el tiempo y el retrato de la humanidad está fijado en un gigantesco mosaico de teselas idénticas, intercambiables. Como si un demiurgo travieso jugara con el agua que cae para medir las horas, o un impertinente duende enredara inquieto con las pequeñas piedras del puzzle en el que están grabadas todas las épocas, hay historias intemporales que se repiten como contumaces fotogramas de esa película infinita que es la historia del mundo. Tal vez, si se hiciera realidad la máquina ideada por el ingenio literario de H.G. Wells y viajáramos con ella, llegaríamos a

la terrible conclusión de que el tiempo no existe. Sería como visitar un enorme museo que sólo albergara un cuadro repetido una y otra vez por un interminable dédalo de amplísimas salas. Cuando un obrero de este siglo, el más débil eslabón de la férrea cadena productiva, es despedido injustamente sin que las leyes le amparen, un doloroso temblor recorre las débiles piernas de algún remoto esclavo egipcio al que un presentimiento extraño le dice, mientras carga una pesada piedra, que abandone toda esperanza en un mundo mejor. Cuando hoy un hombre pega a una mujer, un enorme mapa cárdeno, humillante cartografía de la infamia, aparece por el cuerpo macerado de alguna esclava frigia. Cuando cae una bomba en Iraq, se oyen lejanos lamentos de víctimas ateridas de frío y miedo escondidas en los pliegues incógnitos de ese inexistente tiempo que son las mismas víctimas que gimen de dolor, hambre y pena, en los ominosos campos de concentración de Alemania o Rusia o que reman, extenuadas, en galeras sin fin donde a cada golpe del torvo cómitre se quiebra un tendón para separar algún destrozado músculo del hueso al que estaba unido. Cuando dos jóvenes españoles hacen un libro de historietas sobre las mujeres presas en las cárceles franquistas, Eurípides, en el siglo V antes de Cristo, vuelve a dar voz a Hécuba, la mujer de Príamo, el último rey de Troya: «¡Ay de mí! ¿Cómo no he de llorar sin patria, ni hijos y sin esposo? (...) Míseras compañeras de los guerreros troyanos, míseras vírgenes y desventuradas esposas, ¡lamentémonos que humea Ilión!». Ilión es España y Hécuba, Andrómaca, Casandra o Polixena son Elisa Vázquez, Luisa Álvarez, Martina San José, Angustias, Pilar o cualquiera de las mujeres que protagonizan las historias de *Cuerda de presas*, editada por Astiberri en mayo de 2005 y realizada por el dibujante Fidel Martínez (Sevilla, 1979) y el guionista Jorge García (Salamanca, 1975) que son la imagen reflejada en este lado del tiempo del grandioso autor griego.

Hace casi setenta años que la guerra civil española acabó pero los labios de su enorme herida siguen aún separados. Lejos de curarse, en esa llaga abierta se ha instalado desde hace algún tiempo una infamante trinchera desde la que, con inicuas balas de papel, se revive la lucha fraticida. La enorme garra franquista se aferró inmisericorde a las gargantas de los españoles para crear un sumiso país de mudos; luego, la sacrosanta Transición y su oprobioso pacto de silencio vino a dejar las cosas como estaban en aras de un injusto y cobarde entendimiento. Los socialistas, cuando llegaron al poder en 1982, no se atrevieron a emprender esa necesaria recuperación de la memoria histórica a la que después, para minar el poder de la derecha que le había descabalgado del gobierno en 1996, se unieron hipócritamente. Para contrarrestar ese movimiento ciudadano iniciado en 1997, a partir del año 2000 comenzó, en connivencia con el poder político, una ola revisionista desde la derecha más reaccionaria y asilvestrada (con Federico Jiménez Losantos, César Vidal y Pío Moa a la cabeza), que rescataba las tesis franquistas impuestas por los vencedores durante los cuarenta años que detentaron el poder. Había que "reconquistar" la memoria y no dudaron en volver a echar tierra sobre los cadáveres exhumados de los españoles represaliados por Franco. La guerra la hacen los hombres y en España, como en Troya, como en todas las guerras, las mujeres se convierten en un preciado botín para el ganador. Las mujeres españolas apresadas tras la guerra son un claro ejemplo y la amnesia que ha rodeado su encierro, ese imperdonable olvido, es una onerosa cuenta pendiente que saldar antes de que podamos clausurar por fin las puertas de nuestro siniestro pasado. Cuando el coro en Troya grita «¿Quién será el dueño de esta mísera esclava?», al fondo se escucha el rudo eco de una puerta de hierro que se cierra en la cárcel de Ventas de Madrid en 1939.

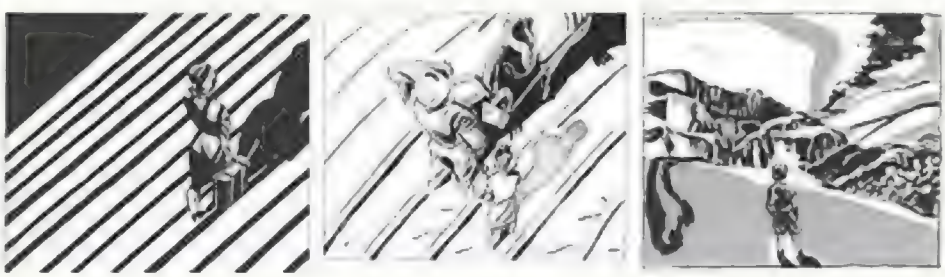
Cuerda de presas es un magnífico libro que cuenta a través de once historias la vida de las presas políticas en distintas cárceles españolas durante los primeros años de la dictadura franquista. Con un dibujo de fuerte impacto expresionista, de grandes manchas negras que contrastan con blancos intensos y un oportuno uso del gris mecánico en perfecta simbiosis creativa con un guión de gran altura literaria, Jorge García y Fidel Martínez rescatan del olvido a estas mujeres continuando en la historieta la senda emprendida por algunos escritores como la malograda Dulce Chacón, autora en 2002, un año antes de su temprana muerte, de la imprescindible obra literaria La voz dormida, donde también se narra la vida de una serie de mujeres en la madrileña cárcel de Ventas.

En el prólogo de Cuerda de presas, el crítico de arte y guionista de historieta y humor gráfico Felipe Hernández Cava destaca la importancia de esta obra («...una reflexión moral sobre nuestros ayeres...») para el mundo de la historieta que hasta ahora adolecía de una cierta indiferencia moral ante aquel drama de nuestra historia reciente (con escasas excepciones como las impresionantes obras de Carlos Giménez Paracuellos y Barrio o los apuntes de Miguel Gallardo sobre la guerra de su padre). Según el reputado guionista, este libro portentoso es de lo mejor que ha dado jamás la historieta española:

«cada trazo y cada frase, cada silencio y cada mancha, surgen de los dominios de una visualidad que quiere persistir en nuestra retina mediante la sentida afectación y asunción de un tiempo que no ha desaparecido impunemente y que ellos, y yo como lector, quisiéramos que fuese un presente arrebatado a los ideólogos que ayer, hoy y mañana lo han utilizado como propaganda de unos contra otros o simplemente lo han empujado hacia el terreno de la fantasmagoría».

Estas once historietas son como once aldabonazos en las puertas cerradas de la conciencia de una España intoxicada desde hace demasiado tiempo por las nocivas aguas del río Leteo. "Entre rejas", la historia que abre el libro, es una pequeña obra maestra de siete páginas en las que se resume, con una pericia que para sí quisieran autores más veteranos, la vida de una mujer desde que sale del campo para servir en la capital hasta que acaba en la cárcel de Alicante tras haber hecho la guerra como miliciana. El paralelismo entre la viñeta inicial (un plano cenital de la protagonista niña junto al padre, que ara el campo bajo la mirada inmisericorde del sol, con las líneas que forman los surcos del arado dominándolo todo) y la tenebrista que cierra la extraordinaria obra (ella, adulta, saliendo de la cárcel traspasada por las sombras alargadas de los barrotes) es de una contundencia narrativa emocionante. Los textos, frases cortas sobre las viñetas, narran en primera persona la desgarradora historia de una protagonista sin nombre porque es la historia de muchas mujeres. La frase inicial y la final, en perfecta comunión con el paralelismo gráfico, poseen una dramática belleza. Comienza diciendo: «Para mí, las rejas no siempre fueron sinónimo de encierro. Cuando era niña, la reja del arado permitía a mi padre arrancarle el pan a la tierra» (p.9). Y termina: «En 1951 creí dejar atrás los barrotes de la prisión... pero, al pisar aquella España imperial...supe que las rejas venían conmigo» (p.15). Perfecta metáfora de un tiempo, la posguerra, y de una cárcel enorme, omnipresente: La España de Franco. Esta primera historia, como para rebatir de un plumazo la crítica visceral con la que los nostálgicos de aquella época suelen despachar obras tan necesarias, no la convierten los autores, ni a ninguna de las que siguen, en un panfleto de buenos contra malos. Sin olvidar que es una historia de víctimas porque los verdugos ya tuvieron cuarenta años para homenajear a sus 'mártires' (santificados convenientemente por la iglesia de Roma), no les tiembla el pulso a la hora de mostrar los actos execrables de los defensores de la República (entre los que paradójicamente se encontraban, no lo olvidemos, acérrimos enemigos de la misma): cuando la protagonista va al frente como miliciana, se da de golpe contra la machista realidad que impera en el 'paraíso' libertario:

«...compartíamos trinchera con compañeros que nos insultaban por negarnos a lavarles la ropa. Pronto nos obligaron a retirarnos del combate, acusadas de propagar enfermedades venéreas que los hombres contraían en la retaguardia. Volvimos a nuestra vieja prisión, la de ser esposas y madres» (p.12).



Viñetas comentadas en el texto

También en el segundo relato, "Balada de Ventas", donde las reclusas viven sometidas a la tortura acústica de los disparos que producen los fusilamientos («En la cárcel de Ventas, las reclusas contábamos los tiros de gracia para saber el número exacto de fusilados») (p.18), se muestra la mirada limpia de sectarismo de los autores, despojada de lastres ideológicos para mostrar sin miedo todas las aristas de la contienda: cuando una reclusa increpa a las funcionarias franquistas por su maldad: «Zorras, eso es lo que son estas funcionarias, las nuestras no se comportaban así...» otra contesta: «Eso será porque tú mirabas a otro lado» (p.20).

En "El cuarto bajo la escalera", una anciana cuenta a un insensible periodista cuya máxima preocupación mientras graba su espeluznante historia es orinar, cómo fueron rapadas todas las reclusas de la cárcel de Albacete menos una: la que un funcionario se llevaba bajo la escalera para violarla ante la indiferencia y el desprecio de sus compañeras de prisión. Continúa "La ciudad más lejana" en la que unas presas de Segovia fantasean con lugares lejanos para llegar a una terrible conclusión: «Tras las rejas, Segovia parecía la ciudad más lejana del mundo» (p.38). El quinto relato, "Montañas, nubes, cielo", narrado por un niño que se rebela a perder su identidad, cuenta cómo eran arrebatados los niños mayores de tres años a las reclusas 'por su propio bien', siguiendo los postulados filonazis de Antonio Vallejo Nájera, quien defendía como jefe del servicio de psiquiatría del ejército, la segregación desde la infancia de los hijos de los rojos para liberar a la sociedad de la plaga del marxismo: «Yo acabé en Alzeda, un pueblo cercano a Santander. Aún recuerdo mi nombre y no es el que me pusieron al llegar al Auxilio y por el que me llaman varias veces al día sino otro que leo cada mañana escrito en las montañas, en las nubes, en el cielo» (p.45). En una imponente viñeta final que recuerda la soledad metafísica de los personajes pintados por Friedrich, se muestra al niño de espaldas, con las manos en los bolsillos, ante la inmensidad de los valles cántabros, sobrellevando estoicamente la pavorosa realidad.

Continúa el libro con "El traslado", relato narrado en la memoria senil de una anciana que vive obsesionada por sus recuerdos. Sobrecogedora historia de eternos traslados en tren, en el infernal verano de 1942, con reclusas hacinadas en oscuros vagones sin ventilación con olor a sudor y excrementos. Sigue "El duelo", historia de una revancha simbólica que comienza con el entierro de una anciana a la que le quedaba una cuenta pendiente con alguien del pasado, una amiga y rival deportiva. En el velatorio, su hijo recuerda la historia que la madre, tras la muerte de Franco, le contó. En "De pie", se nos cuenta las condiciones en que nace una niña en la prisión de madres lactantes de Madrid en 1941. La narración se articula a través de una amorosa carta póstuma que la madre escribe a la hija en 1990, antes de morir. "Los límites de nuestra celda", narra la salvación a través del conocimiento, la lucha contra la ignorancia de una reclusa a la que otra que fue maestra enseña a escribir, mientras una ominosa monja marca los crueles límites de la libertad en la cárcel de Barcelona: «En Les corts todo está prohibido. No podéis ni pisar la unión entre las baldosas. Nada os pertenece, salvo lo que comáis... y aún eso es posible que lo acabéis vomitando» (p.71). "Fuegos" es un estremecedor relato de amor homosexual entre dos reclusas de la cárcel de Santander que sufren la violencia física de los carceleros torturadores y el vil desprecio de sus compañeras de reclusión. En un enriquecedor juego literario de muñecas rusas, historias dentro de otras historias, por parte del magnífico escritor que es García, el personaje que nos introduce en este relato es la misma maestra de la narración anterior, una Virgilio mujer que nos guía por esos círculos infernales que fueron las cárceles que se muestran en el libro.

Y es también la maestra la protagonista de la última historieta "Qué escribir", en la que intenta pasar al papel, para difundirlo en el exterior, las duras condiciones de la cárcel de Palma de Mallorca. Al final, tomará una sorprendente decisión con la que resumirá con terrible precisión las condiciones de escasez absoluta en la que malviven las presas: dejará el papel en blanco. Estas tres últimas y maravillosas historias son la misma historia con el foco narrativo colocado en distintos periodos temporales que evidencian la maestría de este joven escritor para plantear atrevidas propuestas literarias. Y tras la conmovedora lectura de esta fascinante obra, quedan grabados a fuego en la memoria los rasgos de la maestra que son los de la presa embarazada; que son los de la mujer violada; los de la miliciana; la anciana senil con el recuerdo tenebroso del pasado picoteándole los más recónditos rincones de su cansado cerebro y que son, gracias a esa despersonalización tan acertada que imprime Fidel Martínez en sus dibujos, sólo una mujer, la misma mujer

cuyas facciones se han difuminado bajo la niebla fatal del horror. Con estos tipos logra el dibujante crear una clara metáfora visual en cada mujer que resume, igualándolas a todas, su condición de nada absoluta, de patéticos fantasmas que vagan por los escalofriantes pasillos carcelarios sin vida y sin esperanza arrastrando como pueden las pesadas cadenas de la derrota.

Hoy, en pleno siglo veintiuno, asistimos perplejos a los acontecimientos que sacuden España. Como salidos de otros tiempos, los representantes eternos de la reacción vuelven a oponerse a todos los cambios de progreso que desde un gobierno de izquierdas (con todas las objeciones que sin duda merece el gobierno de José Luis Rodríguez Zapatero)s se proponen. La situación, con esa derecha montaraz en la calle cargada de las pancartas que antes tanto odiaba, ha llenado el país de trincheras mediáticas desde las que se da nuevos bríos a aquella frase de Lucas: «Quien no está conmigo está contra mí». Hoy como ayer, la pérdida de privilegios de la iglesia y su contumaz lucha por coartar las libertades de los demás, unido al desquiciamiento de la derecha tras perder el poder en las elecciones de marzo de 2004, ha desencadenado una feroz batalla para la que no han dudado en desempolvar, sacándolos del rincón perdido de la memoria, al fantasma de Santiago matamoros en compañía de don Pelayo, del Cid campeador y hasta del mismísimo Franco, a quien los seudohistoriadores cercanos al Partido Popular se han propuesto santificar.

Lastimosamente, no son pocos los jóvenes que se adhieren incondicionalmente a aquellas leyendas del abuelo de derechas que ahora, gracias al fenómeno revisionista, vuelven a tener lustre y apoyo suficiente para poder hacer ostentación de ellas sin sentir vergüenza. Pero esto no es un fenómeno que se dé sólo en la derecha, también hay jóvenes llamados de izquierda que interpretan la historia con el mismo ciego sectarismo, incapaces de reconocer que una vez instalada la barbarie los instintos más bajos de todos, independientemente del bando en el que estuvieran, hicieron acto de presencia con la impunidad que una guerra concede. Igual que da miedo observar a adolescentes que justifican la permanencia aún de estatuas de Franco y se irritan porque el gobierno las quite, da pavor comprobar que jóvenes militantes de Izquierda Unida aún defienden al régimen soviético o, más cercano en el tiempo, a dictadores en activo como ese anacrónico ogro del Caribe que de manera incomprensible aún suscita simpatías. Frente a estos atrincheramientos dogmáticos es agradable observar a otros jóvenes que, como para homenajear a aquella tercera España perdedora de tantas cosas, toman partido por la verdad y dedican sus esfuerzos a hacer obras como Cuerda de presas, imprescindible libro con el que esa deuda de la historieta con la memoria histórica, como apunta Hernández Cava en el prólogo, si no queda saldada completamente, al menos ha dado un paso de gigante en ese sentido.

Nadie puede ya resucitar al hijo de Andrómaca ni evitar el trágico fin de Hécuba y Casandra: nadie puede borrar las huellas dejadas por las cadenas franquistas en los huesos de las mujeres republicanas. Pero al menos hay que resarcirlas de tanto sufrimiento desenterrándolos para homenajear su memoria como han hecho de manera espléndida Jorge García y Fidel Martínez en esta monumental obra. Gracias.

CUERDA DE PRESAS. De Jorge García y Fidel Martínez. Astiberri: Sillón Orejero, s/n, Bilbao, 2005
Libro de historietas en rústica, 24 X 16,5 cm., 95 páginas, blanco y negro, 12 euros.
Prólogo de Felipe Hernández Cava. ISBN: 84-95825-97-X. 1ª edición, Mayo 2005

LA LIBERTAD DE EXPRESIÓN MÁS ALLÁ DE LOS LÍMITES DE LA VIÑETA

NATALIA MELÉNDEZ MALAVÉ

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 2, 3-XII-2008

Resumen / Abstract:

Notas: Este texto es una actualización ampliada del capítulo homónimo publicado en JORGE ALONSO, A., DE LA MAYA RETAMAR, R. y CORTÉS GONZÁLEZ, A., Las dimensiones social y política del cómic. Málaga: CEDMA, 2006, pp. 71-87.

Palabras clave / Keywords:

Libertad de expresión, **Controversia de las viñetas sobre Mahoma**, **Publicaciones secuestradas**, **Atentados del 11 de septiembre de 2001 (11-s)**/ Freedom of speech, Muhammad cartoons controversy, Publicaciones secuestradas, September 11 attacks (9/11)

La libertad de expresión más allá de los límites de la viñeta: de Charles Philipon a Alí Lmrabet

"El humor es la única arma que les queda a los débiles frente al poder opresor. El poder no usa el humor, porque el poder no admite bromas".

(Máximo Sanjuán, humorista gráfico).

1. INTRODUCCIÓN.

La historia de las represalias contra la libertad de expresión de dibujantes y de responsables de medios de corte satírico o que incluyan secciones caricaturescas es tan aciaga como extensa. Las singulares técnicas que desde el humor gráfico o la historieta se pueden poner en práctica para ejercer la crítica y encender la conciencia de la ciudadanía frente a las injusticias la han hecho blanco en demasiadas ocasiones de una reacción desmedida. Provenga de una publicación periódica general o especializada, o bien de una revista o álbum de cómics, la viñeta es temida. Y es temida normalmente, por el poder, -con especial virulencia cuando este poder resulta ilegítimo.

Ya desde sus comienzos, el género se ganó la animadversión de las autoridades por las posibilidades de transmisión de mensajes subversivos a grupos amplios de la población -por su carácter lúdico y por el uso de la imagen, que la hacían accesible al público iletrado. Pero, por desgracia, esta postura hostil no pertenece sólo al pasado. La revisión de los ejemplos más recientes así lo demuestra y parece que estamos

lejos del final de este oprobio, tanto en las llamadas sociedades libres como en las que sufren la opresión de un régimen autoritario.

Dejando claro desde el principio que resulta del todo inaceptable auspiciarse bajo el derecho a expresar la propia opinión para quebrantar la dignidad de otros, también es cierto que pocos han sido los casos en que un dibujante o editor ha utilizado su posición con fines espurios. Al contrario, son mayoría los ejemplos en que se emprendieron injustas medidas legales o, aún peor, acciones violentas, por causa de unas viñetas sin que éstas fueran en absoluto ofensivas. Y, en general, la respuesta a estas viñetas "incómodas" ha sido siempre excesiva.

La sátira guarda un estrecho vínculo con la expresión de la agresividad ya desde sus primeras manifestaciones (Ziv, A. y Diem, J. M., 1993), pero es inocua por esencia. Es decir, al hallar su razón de ser en el desplazamiento del verdadero motivo que nos produce esa conducta agresiva, no hace daño directamente. Pero la respuesta consciente de quien es objeto de ese hecho humorístico es totalmente real, y puede afectar de lleno al autor del atrevimiento.

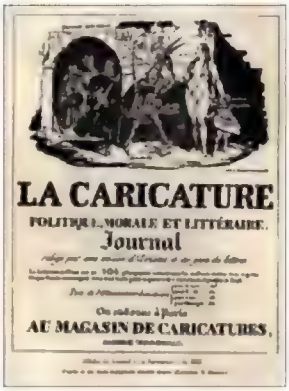
En cualquier caso, debemos comenzar haciendo un distingo entre las medidas tomadas por quienes se ven de algún modo amenazados por los contenidos del recuadro impreso. Por un lado, hallamos las medidas respetuosas con los cauces legales y, por otro, las que afectan directamente a la integridad moral o física del autor, de una gravedad extrema. Entre las primeras, encontramos las demandas interpuestas posteriormente a la publicación del material contra el autor o la empresa editora. Por lo general, se resuelven con absolución o multa, pero raramente con pena de cárcel. Ascendiendo en el nivel de dureza de las consecuencias legales, podemos contar una larga lista: el ejercicio de la censura previa, el secuestro del número, demandas con resultado de multa o cárcel para el responsable del material y suspensión o cierre del medio implicado -normalmente, en regímenes en los que el poder judicial no goza de la independencia deseable.

Por otro lado, ya se trate de estados de derecho o no, las represalias pueden traducirse en atentados violentos cometidos contra el propio profesional o contra la sede de la empresa e incluso se han dado casos extremos de desapariciones, torturas y asesinatos, cuya brutalidad sobra denunciar.

2. ANTECEDENTES: PHILIPON O LA PERA DE LA DISCORDIA

Se han detallado algunos incidentes concretos entre los siglos XVI y XVIII, relacionados tanto con la prohibición de imágenes -sobre todo, las consideradas inadecuadas desde el ámbito religioso, especialmente en tiempos de la Reforma- como con la ejecución de dibujantes tras la publicación de caricaturas, por lo general, de figuras reales. Pero sin duda los casos más conocidos de persecución de dibujantes satíricos tuvieron lugar en el siglo XIX, cuando la prensa humorística se convierte ya en un instrumento imparable de propagación de opiniones e ideas, incómodo por tanto para el poder. Resulta lógica pues la reacción de los gobernantes, de tal modo que, según R. J. Goldstein (2003), la caricatura estuvo sometida a censura en toda Europa -con la excepción de Inglaterra- entre 1815 y 1914. La existencia de algunos períodos intermitentes de abolición de la autorización previa no significó el fin de estos ataques a los profesionales del dibujo de humor, antes al contrario, la publicación del material sin vigilancia produjo el aumento de los litigios y siguieron ocasionándose desagradables episodios. No deja de ser significativo, además, que incluso instauradas las leyes de prensa que eliminaban la censura de los textos impresos perduraron los controles en las ilustraciones.

En Francia, por ejemplo, se constata perfectamente este desigual rasero si tenemos en cuenta el dato de que entre 1815 y 1880, fueron suprimidas veinte publicaciones satíricas y que casi cada caricaturista de renombre de la época sufrió el acoso de las autoridades de un modo u otro.Uno de los casos más célebres fue el proceso al que se vio sometido Charles Philipon, creador de algunas de las más populares publicaciones satíricas como *La Caricature*(1830), *Le Charivari* (1832) y *Le Journal pour rire* (1848), en



torno a las cuales se aglutinó un prestigiosísimo grupo de colaboradores como Daumier, Doré, Gavarni, Decamps, Charlet, Raffet, Monnier o Cham. El propio Philipon creó para *La Caricature* un popular dibujo en el que transformaba al rey Luis Felipe en una pera. Esta caricatura motivó la apertura de un proceso por delito de lesa majestad. Sin duda, uno de los aspectos más destacados de esta anécdota es la frase que Philipon pronunció durante el juicio: "aquello de lo que me acusan no está en mi dibujo, sino en sus conciencias". Fue, desde luego, una de los escasos argumentos con sentido en una causa impulsada por tan singular motivo[1]. Acostumbrado a los roces con la justicia, Philipon aprovecho bien sus estancias en prisión, ya que en una de ellas ideó *Le Charivari*, e, incluso para no perder destreza, perfeccionó el dibujo de la pera-Luis Felipe utilizando las propias paredes de su celda. El recuento total de la agitada relación de Philipon con la justicia real asciende a trece meses de prisión y 4.600 francos de multa.

Pero no es este el único proceso que se abrió a un miembro del equipo de Philipon. Mucho ha trascendido el encarcelamiento durante seis meses de Honoré Daumier, a raíz de un dibujo publicado en 1831, también contra Luis Felipe, en el que lo caracterizaba como un Gargantúa que devoraba los tributos de la población más humilde. Afirma Jacinto Octavio Picón (1877:127) autor casi coetáneo a esta generación de dibujantes que, al parecer, el público tenía tal inclinación por la obra de Daumier "que cuando éstas le ocasionaban multas o prisión nunca faltaba quien las pagara o le facilitase los medios para escapar de la cárcel". Baudelaire (1988:74) aclara más este punto, haciendo referencia a la invención por parte de Daumier de una fórmula para atender las numerosas multas a las que *La Caricature* o *Le Charivari* debían enfrentarse: la publicación de dibujos suplementarios cuya venta estaba destinada a sufragar este ingente gasto. Asimismo, hace referencia a la forzosa renuncia de Daumier a la caricatura política tras la aprobación de una ley de prensa en 1835 que exigía autorización previa.

En la Francia de aquella época la nómina de perseguidos por desafiar la censura previa es extensísima: el registro ilegal de la casa del dibujante Granville, de *La Caricature*; el encarcelamiento de Charles Vernier y Leopold Pannier, dibujante y director de *Le Charivari*; el caso de "Pilotell", que fue detenido varias veces entre 1865 y 1870, a lo que se une la supresión de su periódico *La Caricature Politique* en 1871; el director de *Le Don Quichotte*, Gilbert-Martin fue encarcelado dos veces; También los impresores sufrieron penas de cárcel, como Scipion Limozin, (*La Rue*) o François Polo (*La Lune*). Incluso tras la abolición definitiva de la censura previa de caricaturas (en 1881, sesenta años después del fin de la censura previa de prensa escrita) algunos artistas tuvieron problemas con la justicia acusados de cometer esperpénticos delitos de difamación u obscenidad como Alfred LePetit o Louis Legrand.

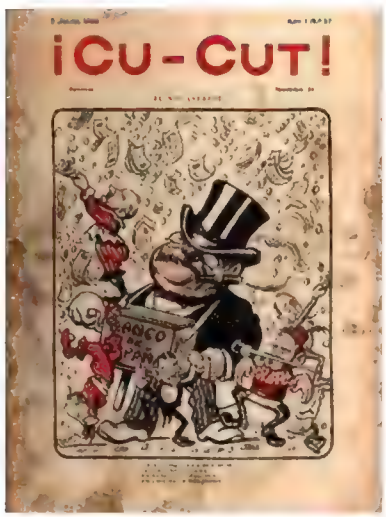
En la Alemania de mediados del XIX también se acosó con multas u obligando al cierre a publicaciones como *Fliegende Blatter* o *Mephistopheles*, entre otras. A partir de 1870 se recrudeció en Alemania el hostigamiento a publicaciones satíricas a pesar del fin de la censura previa, de modo que *Kladderadatsch* o *Simplicissimus* encontraron problemas con el material ya publicado. Las trabas de esta última son especialmente célebres y numerosas, incluyendo la prohibición de su venta en varios estados o las penas de cárcel y multas para varios miembros del equipo -entre ellos, el caricaturista más famoso de *Simplicissimus*, Thomas Theodore Heine.

En el caso de Rusia, entre finales del XIX y principios del XX se ejerció un estrecho control a través de la censura previa, pero, también en los momentos concretos en los que ésta desapareció temporalmente continuaron las persecuciones. Las críticas de los caricaturistas, especialmente contra el zar Nicolás II, fueron castigadas con arrestos y supresiones.

De parecidos roces entre publicaciones satíricas y autoridades se tiene constancia en otros países, como Italia, Austria o Portugal[2].

3. LIBERTAD DE EXPRESIÓN Y VIÑETAS EN ESPAÑA

Si hablamos de precedentes, también en el caso español abundan ejemplos similares a los ya vistos. En el siglo XIX, se suceden las multas, prohibiciones y suspensiones de semanarios satíricos, siempre por motivos políticos. Aunque fueron escasas las medidas que supusiesen la privación de libertad para los dibujantes, existe, según Antonio Laguna (2003), un caso extremo en el que las críticas al gobierno de Sagasta vertidas en *La Broma*, que se publicó en Madrid entre 1881 y 1885, costaron a su director el destierro. Este mismo autor presenta una amplia relación de la insistente persecución a la publicación valenciana *La Traca* (1884), detallando las diferentes denuncias, multas y suspensiones que, aunque acrecentaron el interés de los lectores, acabaron con la primera etapa de este semanario.



Sin embargo, es a principios del siglo XX cuando tiene lugar el incidente que sin duda más ha trascendido, el asalto por parte de elementos militares a los locales del semanario barcelonés *Cu-Cut*. La publicación resultaba incómoda tanto por secundar el nacionalismo catalán como por la mofa continuada del ejército español desde el fracaso de 1898, y por ello había sido amonestada, aunque levemente. Pero el 25 de noviembre de 1905 las críticas al ejército por su ineficacia -especialmente las que se vertían mediante las viñetas de Junceda- provocaron el ataque de un grupo de soldados a los talleres y la redacción de la publicación, resultando varias personas heridas y ocasionando el destrozo del mobiliario. La crisis política que desató esta agresión impulsó la Ley de Jurisdicciones[3]. Curiosamente, esta misma incapacidad del ejército para encajar las críticas tiene su reflejo en Francia con un caso registrado en la misma época: el acoso al caricaturista Jules Grandjouan entre 1906 y 1911.

Volviendo a España, la larga etapa de la dictadura franquista merece nuestra atención pues ofrece también variados ejemplos de obstrucciones a la libertad de expresión, en ocasiones por causas verdaderamente delirantes.

El creciente número de revistas de humor de los 60 y 70 aprovechó en los límites permitidos el reclamo del "destape" y la inevitable curiosidad del lector por las alusiones eróticas, que durante tanto tiempo le habían sido negadas. Ello trajo consigo un aluvión de portadas y fotomontajes provocativos y basados en dobles sentidos que hoy podrán parecernos fáciles y poco sutiles pero inofensivos para la moral pública. Algunos de ellos traspasaron lo permitido y fueron objeto de amonestaciones por contravenir el artículo 2º de la Ley de Prensa e Imprenta de 1966. Entre ellos, Crespo de Lara (1988) recoge los de la revista *El Pito* (en noviembre y diciembre de 1967), *Barrabás*, en un número de 1973, y, sobre todo, *El Papus*, que en sus números del 3 y del 18 de enero de 1975 y en un especial de marzo del mismo año fue suspendida por cuatro meses y multada con 250.000 pesetas. Tan severa sanción fue motivada por la publicación de fotografías que según la sentencia habían de reprobarse por ser contrarias a la moral católica y por incitar al "triunfo de las pasiones corporales sobre el espíritu y a la ofuscación de la inteligencia por la sensualidad". Ya en plena transición, la "metamorfosis" de *El Papus* o *Matarratos* de revistas de humor a revistas pseudoeróticas les costó expedientes de cancelación por parte de la Dirección General de Régimen Jurídico de la Prensa por traspasar el objeto que pretendían en el momento de su aparición.

Más llamativa, por su relación con cuestiones de crítica política, es la comisión de una "infracción grave" por parte de la conocida *Hermano Lobo* (número 45, 15 de febrero de 1975). La ilustración de portada de aquel ejemplar hacía coincidir el agujero practicado por un preso en la pared de una celda con el contorno del mapa de España, haciendo referencia a la política aperturista de aquellos últimos tiempos de dictadura franquista. Según la sentencia -que sancionó a la revista con una multa de 100.000 pesetas- la

representación de España como establecimiento penitenciario menospreciaba y desacreditaba al Gobierno y no guardaba el debido respeto a las instituciones en la crítica de la acción política y administrativa.

Tampoco la mítica revista *La Codorniz* quedó exenta de la estrecha vigilancia de las autoridades. Según explica Iván Tubau (1987: 69) acerca de la segunda etapa de *La Codorniz* -bajo la dirección de Álvaro de Laiglesia- ésta "se caracteriza por su forcejeo con la censura, aunque hay que decir que algunos de los chistes más "audaces" a ella atribuidos por la "voz popular" jamás vieron la luz en sus páginas. De cualquier modo, tal forcejeo existió. Esta lucha por la libertad de expresión trajo consigo, además, multas, juicios y querellas". Algunas de aquellas fricciones se concretaron en una suspensión de cuatro meses y multa de 250.000 pesetas (febrero de 1973) o en el secuestro en 1975 de un número especial dedicado a la Universidad, al que acompañó una suspensión de tres meses, más multa de 100.000 pesetas.

La aprobación de la Constitución y la llegada de la democracia, consiguieron abrir una nueva etapa delibertad,tras las incontables dificultades de los profesionales para expresarse a través del dibujo de humor. Tras los cambios experimentados en sociedades como la nuestra queda patente que los problemas relacionados con la libertad de expresión de los dibujantes se han trasladado del plano político al empresarial. La censura se ha transformado y se práctica hoy en forma de "recomendaciones" del propio medio para el que se publica o incluso es el propio autor quien se autocensura para conservar su trabajo. Ello no es óbice para que se hayan dado casos concretos de publicación de viñetas polémicas que han acabado en los tribunales. Entre los más llamativos se encuentran el proceso penal por presuntos delitos de injurias al Rey[4] y al presidente del Gobierno al que se sometió a la revista *El Cocodrilo* en 1987[5] o el del Gobierno Vasco contra Antonio Mingote por una viñeta publicada en *ABC* el 1 de junio de 1994[6].

4. CUANDO EL PROFESIONAL SE JUEGA ALGO MÁS QUE EL PUESTO

Tan sorprendente como enojoso resulta constatar los muchos casos en los que, en tiempo muy reciente e incluso en países que gozan de garantías legales suficientes, algunos profesionales han pagado incluso con su propia vida su defensa de la libertad de expresión. Un informe publicado en la página web Wittyworld Internacional Cartoon Center, a cuyo frente se encuentra el dibujante Joe Szabo -miembro de la Comisión para la Libertad y la Justicia a través del Humor de la UNESCO- ofrece datos escalofriantes[7]. Entre las décadas de los 70 y los 90 los dibujantes no sólo eran encarcelados en un buen número de países por realizar su trabajo: el veterano dibujante palestino Naji Salim al-Lai fue asesinado en Londres en 1987 por sus enérgicos comentarios visuales; también Tony Auth, ganador de un premio Pulitzer y caricaturista del *Philadelphia Inquirer*, fue atacado en su propia oficina por un dibujo sobre Israel.

Se recogen más casos, ya en la década de los noventa, como los de un dibujante que fue quemado vivo en Turquía en 1993 u otro compañero asesinado en Argelia en 1995. El informe habla de encarcelamientos en India, Irán y Turquía, de disturbios contra los responsables de la publicación de viñetas en China (1992) y Kuwait (1996), o de medidas tan surrealistas como la prohibición en Camboya de representar a los políticos como animales o el impedimento de conceder premios a un caricaturista procesado en Chipre. Además, se recoge el dato de que en países como Sudáfrica (1987), Croacia (1992), Egipto (1995) o Alemania (1995) el refuerzo de los controles a la prensa o el endurecimiento de ciertas leyes guarda relación con la publicación de viñetas polémicas. Los problemas que hay detrás de cada uno de estos casos son complejos, no se pueden separar de la situación específica del país donde se dan, pero los datos de conjunto que resultan de este informe no dejan de ser significativos[8].

Como es lógico, en ocasiones, detrás de las acciones violentas contra los profesionales del humor no está el poder sino exaltados que prefieren tomarse la justicia por su mano. Así ha sido en los últimos años en España. Es de sobra conocido que la revista *El Papus* fue objeto de un atentado en 1977, en el que una persona murió y dieciséis resultaron heridas, perpetrado por la Triple A tras una campaña de amenazas por un número en el que se hacía referencia a las manifestaciones franquistas del 20 de noviembre. Más

recientemente, en agosto de 2001, fue colocado por ETA un artefacto explosivo que, por fortuna, falló y no causó daños, en el domicilio de un colaborador de *El Diario Vasco*, José María Alemán Amundarain, ilustrador de artículos de opinión del periódico guipuzcoano y simpatizante de la plataforma ¡Basta ya!

La cuestión es que en nuestro país se ha intentado amordazar por la fuerza a la sátira gráfica, lo que constata que los mensajes que transmiten estas obras no son tan superficiales como *a priori* pueda parecer a algunos por su carácter lúdico y la gratificación que proporcionan por medio del humor.

En el campo del cómic, no hay ninguna duda de que el caso que más conmueve a los aficionados es el del argentino H. G. Oesterheld[9]. El mismo año en que se produjo el golpe militar que durante tantos años sumiría en el terror a su país, una de sus cuatro hijas fue asesinada y otra, embarazada, desapareció. Al año siguiente, el 21 de abril de 1977, el propio Oesterheld fue secuestrado. Otras dos hijas suyas y sus parejas desaparecieron también en 1977. La última vez que se vio a Héctor Oesterheld con vida fue en la Navidad de 1977 en la cárcel, sumándose así a la larga lista de desaparecidos de la dictadura militar argentina. Su mujer, Elsa Sánchez, y dos nietos fueron los únicos supervivientes. Como bien apunta Ana Merino (2003:247-264) en las páginas de su libro *El cómic hispánico* en las que se ocupa de la obra de Oesterheld y de esta historia, si se tratase de un relato de ficción probablemente se criticaría por melodramático y poco verosímil, por el derroche de sufrimiento en una sola familia. En el caso de Oesterheld y de tantos otros, la realidad es más increíble, más terrible que la ficción.

5. ALÍ LMRABET, HÉROE A SU (NUESTRO) PESAR

Hasta el estallido el pasado año del caso de las viñetas de Mahoma y el secuestro este verano de 2007 de un número de *El Jueves*, la represión del periodista marroquí Alí Lmrabet era el último ejemplo con trascendencia de este choque entre libertad de expresión y censura de mensajes humorísticos. El caso de Lmrabet, director de las revistas satíricas *Demain Magazine* (en francés) y *Dumán* (en árabe) es ciertamente complejo, tanto por su condición de periodista más que de colaborador gráfico y por las características de las publicaciones en las que ejercía su labor, como por las propias circunstancias políticas de su país.

En mayo de 2003, Lmrabet fue condenado a cuatro años de prisión por "atentado al régimen monárquico y a la integridad territorial" de Marruecos y "ultraje a la persona del rey"[10]. El motivo de tan dura sentencia fue la publicación de viñetas, caricaturas y fotomontajes satíricos que parodiaban la figura de Mohamed VI y que criticaban el abuso que supone el presupuesto real, además de artículos sobre esta cuestión y una entrevista a un militante izquierdista marroquí que se declaraba republicano. Además, el mismo tribunal prohibió las dos publicaciones que Lmrabet dirigía, y que se contaban, por difusión, entre las más populares de Marruecos. *Demain*, era la segunda revista en francés más leída tras *Le Journal*, considerada asimismo insumisa al poder alauí, y *Dumán*, ocupaba el tercer puesto tras *As Sahifa* y *Al Ayam*, también disidentes. El ejercicio de la censura, los secuestros de medios y los procesos sumarísimos en Marruecos son habituales contra esta prensa independiente.

Los semanarios dirigidos por Lmrabet han sido comparados con *Hermano Lobo* y *Le Canard enchaîné* por diferentes razones. A la primera, se asemejan en el contexto político, pues *Hermano Lobo*, lanzada en 1972,realizaba una similar demanda de libertades en un régimen en transformación pero reacio a concesiones y preocupado por la imagen proyectada tanto en el interior como fuera de sus fronteras. Y,

sobre todo, nos recuerdan a *Le Canard enchaîné* por completar la crítica humorística con valientes investigaciones que denuncian las corrupciones e injusticias del sistema.

En cualquier caso, la realidad marroquí difiere de lo que fueron en su momento los casos español y francés, pues el proceso de consecución de libertades que se estaba abriendo camino tímidamente en Marruecos choca con la escena internacional actual, preocupada por el mantenimiento de la seguridad -en especial la de los pocos privilegiados a quien beneficia el régimen. Los atentados de mayo de 2003 en Casablanca acabaron de agravar la situación. El resultado es un recorte de libertades civiles que, con el pretexto de la lucha contra el terrorismo, afecta de lleno a los derechos fundamentales, entre ellos la libre expresión.

En general, se detecta un clima de hostilidad cada vez mayor -tanto en regímenes democráticos como dictatoriales- en nombre de la lucha contra el terrorismo desde los atentados del 11 de septiembre de 2001 en Estados Unidos. Justamente allí, las medidas restrictivas han afectado de lleno al ámbito del humor gráfico, donde las tiras más críticas han sido acusadas de antipatriotismo, contraviniendo la ley impulsada tras el 11-S conocida como "Patriot Act",. Este exceso de recelo nacional en los periódicos norteamericanos ha provocado desde despidos de dibujantes hasta el rechazo o la censura de ciertos trabajos, e incluso su traslado de las páginas de humor a la sección de opinión[11] (lo cual, para ser optimistas, debe interpretarse más bien como un halago).

6. CONCLUSIÓN

En el pasado, ha sido una constante el hecho de que la persecución y la violencia fuesen riesgos que estos profesionales debían asumir. Pero aceptar esto mismo en el siglo XXI se hace más difícil, aunque es un hecho que caricaturistas y editores siguen siendo censurados, encarcelados o asesinados por realizar su trabajo. Una nueva ola de intolerancia amenaza a la caricatura, el humor gráfico y el cómic, expresiones artísticas y comunicativas que, por definición, sólo pueden basarse en la libertad.

La fiereza con que se combaten las críticas expresadas dentro de una viñeta no hace sino reflejar las teorías de Bajtin (1974) sobre el poder subversivo de la risa. En nuestra época, sólo la tinta ácida del cómic y el uso del humor inteligente en productos audiovisuales o soportes impresos y digitales pueden combatir los males de nuestra época (desde el discurso plano de los líderes políticos hasta una programación televisiva alienante o los dictados consumistas de las grandes empresas). Hay que apostar por la sátira en los medios, pues está visto que es una forma de agitar conciencias adormecidas con técnicas que además son atractivas para el público, un público siempre más exigente y con más criterio.

En cualquier caso, el profesional debe tener en cuenta la dimensión ética de su trabajo y asumir las responsabilidades si se extralimita en el ejercicio de esa labor satírica que tanto contribuye a la higiene mental de una sociedad y al fomento de la actitud crítica entre sus miembros. Para no tener que llegar a extremos, la autorregulación es el ideal al que debería tenderse. No obstante, y visto lo expuesto en páginas precedentes, en muchos lugares aún no se considera al dibujante lo suficientemente maduro como para decidir por sí mismo lo que debe publicar y lo que no.

Para terminar, todo este historial de represión que hemos expuesto, y que aún hoy permanece con alarmante vigencia, nos revela también que no estamos ante un género liviano, insustancial y carente de profundidad, sino ante un poderoso medio de expresión y de provocación intelectual. Por eso tiene tantos enemigos, pero, por fortuna, también muchísimos seguidores.

APÉNDICE. DOS CASOS RECIENTES: LAS VIÑETAS DE MAHOMA Y EL SECUESTRO DEL NÚMERO DE *EL JUEVES* POR LA CARICATURA DE LOS PRÍNCIPES DE ASTURIAS

A la vista de acontecimientos muy recientes que han puesto de nuevo sobre la mesa el debate sobre la libertad de expresión en el terreno de la viñeta, juzgamos oportuno añadir una coda final que haga referencia a dos de los casos más significativos de los últimos meses. No se trata de un análisis exhaustivo, sino más bien de la constatación de que nos encontramos no sólo ante un problema de difícil solución con consecuencias muy graves para los implicados, sino además ante el peligro de instrumentalización de un medio como el humor gráfico, haciéndolo protagonista de escándalos en los que intervienen motivaciones subrepticias que escapan al control de creadores y público.

Observando un orden cronológico y, por su indudable envergadura como problema de dimensión internacional, nos ocupamos en primer lugar del caso de las viñetas de Mahoma[12]. La publicación en el periódico danés *Jyllands-Posten* de doce dibujos en los que aparecía la imagen del profeta musulmán o referencias a éste y otros símbolos del Islam, concitó la atención mediática durante el primer trimestre del año 2006. Especialmente destacada fue la cobertura de reacciones violentas en diversos puntos del globo, tales como asaltos a embajadas, quema de banderas y fotografías de políticos occidentales, protestas y enfrentamientos, que se saldaron con más de un centenar de víctimas mortales.

De esta forma, en los medios de comunicación la explicación de las causas del fenómeno, la revisión de los antecedentes y consulta a fuentes apropiadas, la reflexión y la comprensión pausada de los vertiginosos acontecimientos se vieron lastradas por prácticas como la reduccionista noticia-spot propia del *infotainment*[13] o por las servidumbres de la llamada corrección política[14].

No cabe duda de que la protesta, que se justificó en la ofensa por dibujar la imagen de Mahoma, hundía sus causas en raíces mucho más complejas que entroncan con el complicado escenario político internacional. Ello explica la respuesta absolutamente desproporcionada y, en ocasiones, claramente dirigida ante los autores

de las viñetas, los responsables de su difusión y las diversas instituciones que simbolizaban a los países occidentales en los que determinados medios decidieron reproducir los dibujos. Fue este último un dilema fundamental en el que los medios debían decidir si situaban la creencia religiosa por encima de la libertad de expresión y del derecho a la información, privando a una parte mayor de la ciudadanía de conocer ese material, protegiendo de la posible ofensa a un colectivo.

Hoy conocemos que el experimento de las doce viñetas de Mahoma no era tanto un ataque directo al Islam (por el que además se pidió disculpas en su momento) como a la epidemia de corrección política y autocensura cimentada por las autoridades de la propia sociedad occidental y es elogiable su intención de denunciar un recorte de libertades. Al tiempo, juzgamos rechazable la visión estereotipada de los creyentes musulmanes que podían dar a entender alguno de los dibujos[15], pero ¿quién determina cuándo se está retratando a un arquetipo que representa a toda una comunidad o a un personaje individual con características propias?

Por otra parte, si el de los dibujantes de prensa es por lo general un colectivo discreto, casi olvidado, este asunto hizo recaer sobre él unas sospechas de irresponsabilidad y provocación gratuita totalmente injustas cuando estos casos salen a la luz y son tratados con ligereza. No podemos olvidar que los humoristas gráficos desempeñan generalmente una labor comprometida, solidaria, sana y necesaria, por más que existan lamentables excepciones (no cabe duda de que la sátira, como ejercicio de opinión personal, no siempre está del lado de las posturas más justas y razonables y puede verse también influida por intereses determinados). Sin embargo, en ocasiones como esta, se olvida la merecidamente elogiada actitud del colectivo ante los atentados de Nueva York, Madrid o Londres o el altísimo nivel alcanzado en España en demanda de apertura durante el llamado "boom" del humor gráfico en la transición.

En todo caso, y para cerrar las referencias a las viñetas de Mahoma, resulta seductora la conclusión de que, al fin y al cabo, el problema desveló dos extremos que se tocan, pues el humorista gráfico es también en cierto modo un defensor de la iconoclastia, que persigue la destrucción de falsos ídolos, pero no ocultando su representación, sino al contrario, mostrándolos tal y como son.

Precisamente, mostrando como son -en el más amplio, íntimo y descubierto sentido de la expresión- a los Príncipes de Asturias, fue como el pasado verano, se produjo el secuestro de la revista *El Jueves*. El número 1573 que salió a la calle el 18 de julio de 2007 contenía en su portada una caricatura del dibujante Guillermo Torres con guión de Manel Fontdevila en la que se representaba a Felipe de Borbón y la princesa Letizia en una postura sexual explícita para hacer referencia a la ayuda económica de 2.500 euros por hijo anunciada poco antes por el presidente del Gobierno, José Luis Rodríguez Zapatero. Los textos que acompañaban al dibujo eran un gran titular en rojo ("2.500 euros por niño") y un bocadillo en el que el príncipe pregunta a su esposa: "¿Te das cuenta? Si te quedas preñada... Esto va a ser lo más parecido a trabajar que he hecho en mi vida". El juez de la Audiencia Nacional, Juan del Olmo ordenó, a petición de la Fiscalía General del Estado, retirar de los quioscos y prohibir la difusión de la revista por un supuesto delito de injurias a la Corona (según los artículos 490.3 y 491 del Código Penal). Según indicaron poco después responsables de la revista, ya habían recibido alguna vez llamadas de atención de la Casa Real que les habría pedido "una reflexión" sobre la manera en la que tratan los asuntos relacionados con la Corona, pero nunca antes se había tomado una medida de este tipo. Es más, sólo en dos ocasiones anteriores, muy al inicio de su andadura, *El Jueves* fue intervenida por orden judicial, (los números 1 y 7, en el año 1977) por cuestiones ajenas a este asunto: en un caso por críticas a la marcha del país (la famosa portada "España va de culo") y en el otro por críticas al Vaticano.

Como consecuencias del secuestro de la revista se plantea nuevamente el debate sobre libertad de expresión y viñetas. Al día siguiente los editoriales de los principales periódicos coincidían en que la medida contribuía a dar mayor publicidad a la caricatura y mostraron por igual su desaprobación del dibujo y de la decisión adoptada por la Audiencia Nacional (los titulares se centraban en el primer aspecto, pero el contenido era similar: "Secuestro inútil" –*El País*-, "Secuestro innecesario" –*La Vanguardia*-, "Secuestro anacrónico" –*El Periódico*- "De cómo amplificar una grosería convirtiéndola en delito"-*El Mundo*-). Asimismo, la vicepresidenta primera del Gobierno, María Teresa Fernández de la Vega, abogó por un replanteamiento de la figura del secuestro de publicaciones, al considerarla anclada en el pasado. Además, el problema llegó a las instituciones de la Unión Europea a través de una pregunta que llevaba por epígrafe "Censura en España" planteada por un eurodiputado británico al vicepresidente de la Comisión y responsable de Justicia, Libertad y Seguridad, Franco Frattini. Por su parte, la revista *El Jueves* reaccionó jocosamente con la publicación de una nueva portada con el titular "¡Rectificamos!" acompañado de la imagen de una abeja y una flor con el rostro de los príncipes.

Finalmente, tras la celebración del juicio el pasado 13 de noviembre, se condenó a los autores de la portada a 3.000 euros de multa por injurias a la Corona. Escrita, pues, la última parte de esta historia, debemos centrar la cuestión en el cruce de dos aspectos fundamentales: la relación de *El Jueves* con la Monarquía y el aumento de las críticas que esta institución está recibiendo en los últimos tiempos. *El Jueves* celebra este año su trigésimo aniversario, siendo la única publicación representante de aquel "boom" de las revistas de humor de los setenta. Las críticas a la clase política y a la sociedad española en general son su seña de identidad, y en especial -como sostiene Roselyn Mogin-Martin- en lo que se refiere a la sátira sobre la institución monárquica, viene a ser una de las escasas voces abiertamente discrepantes sobre todo a partir de finales de la década de los ochenta[16]. A lo largo de estos años, *El Jueves* ha reiterado ideas como los interrogantes sobre la utilidad de la Monarquía o la caricaturización de la Familia Real como individuos privilegiados que suponen un gasto excesivo para el Estado[17]. Por tanto, el hecho de que justamente en este momento se destaque esta visión satírica y burlona de la Monarquía no puede sino insertarse en el debate actual, cada vez más acusado, que cuestiona el "pacto del olvido" formulado en la Transición. Los modos en que se ha puesto de relieve son diversos, y algunos muy discutibles –desde la quema de fotografías de los reyes en Cataluña, que nos retrotraen a las de aquellos que hacían arder banderas escandinavas e imágenes de los líderes políticos occidentales, hasta las polémicas declaraciones de Iñaki Anasagasti o las soflamas radiofónicas de Jiménez Losantos- llevando todo ello a la propia reivindicación del rey Juan Carlos del papel de la institución en los treinta años de mayor estabilidad política en España. Así pues, en esta escalada vertiginosa de acontecimientos, el dibujo de *El Jueves* se nos antoja una cuestión menor, acaso una excusa, en la discusión reabierta, más o menos artificialmente, sobre el modelo de Estado. Lo que resulta evidente es que el nivel de burla de la portada secuestrada no era mayor que el de muchos otros chistes sobre la Monarquía publicados por *El Jueves* en los últimos treinta años como para considerarla injuriosa.

Para concluir, y volviendo a la cuestión que nos ocupa, en la sociedad española y en nuestra cultura occidental, en general, hemos alcanzado unas cotas de libertad a las que no debemos renunciar. Quizá en nuestra rutina, las pequeñas trabas diarias para dibujar sobre lo que verdaderamente preocupa al autor sin cortapisas no tengan que ver con una lucha permanente y agónica por la libertad de expresión, pero hay que

defender el terreno que se ha conquistado en este ámbito. Y hay que recordar, sobre todo, el respeto que merecen los que todavía se encuentran en esa batalla: el elevado número de dibujantes que, desgraciadamente, se pone en peligro, no por molestar frívolamente, sino por expresar una idea.

BIBLIOGRAFÍA

BAJTIN, M. (1990): *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento. El contexto de François Rabelais.* Madrid, Alianza.

BALTA, P., (1994): "Los medios y los malentendidos euroárabes", en BODAS BAREA, J., y DRAGOEVICH, A., (eds.), *El Mundo Árabe y su imagen en los medios.* Madrid: Comunica, pp. 30-44.

BARRERO, M., (2007): "Sátira, intromisión y transgresión. El humor como atentado gráfico", en VV. AA., *Morfología del humor II. Fabricantes. Jornadas de Estudio y Análisis del Humor desde la Antropología, la Psicología, la Filosofía y la Cotidianidad.* Sevilla: Padilla Libros Editores y Libreros, pp. 23-82.

BAUDELAIRE, Ch. (1988): *Lo cómico y la caricatura.* Madrid, Visor.

CRESPO DE LARA, P. (1988): *La prensa en el banquillo. 1966/1977.* Madrid, Fundación AEDE.

GOLDSTEIN, R. J. (2003): "The persecution and jailing of political caricaturist in nineteenth-century Europe (1815-1914)", *Media History*, vol. 9, no. 1, pp.19-45.

LAGUNA PLATERO, A. (2003): "El poder de la imagen y la imagen del poder. La trascendencia de la prensa satírica en la comunicación social", *Revista Científica de Información y Comunicación.* Sevilla, Secretariado de Publicaciones de la Universidad de Sevilla, pp. 111-129.

MALVEILLE, F. (2005): "Claves de la primera plana de la revista *El Jueves* (1977-2003)", en VV. AA., *Prensa, impresos, lectura en el mundo hispánico contemporáneo, homenaje a Jean Françoise Botrel*, Université Michel de Montaigne-Bordeaux III, pp.539-568.

MELÉNDEZ MALAVÉ, N., (2006): "Construir la sociedad de la incomunicación:del *info-entretenimiento* a lo políticamente correcto en el caso de las viñetas de Mahoma". Comunicación presentada en el *IV Coloquio España-Brasil de Ciencias de la Comunicación "Construir la Sociedad de la Comunicación".* Universidad de Málaga.

MERINO A. (2003): *El cómic hispánico.* Madrid, Cátedra.

MOGIN-MARTIN, R., (2006): "La monarquía española según la revista *El Jueves*: análisis de la antología *Tocando los Borbones*", en VV. AA., *Humor y política en el mundo hispánico contemporáneo.* Nanterre: Université Paris X-Nanterre, pp. 115-131.

PICÓN, J. O. (1877): *Apuntes para la historia de la caricatura.* Madrid, Establecimiento tipográfico Caños 1.

SEOANE, M. C. y SÁIZ, M. D. (1998): *Historia del periodismo en España. 3. El siglo XX: 1898-1936.* Madrid, Alianza.

TUBAU, I. (1987): *El humor gráfico en la prensa del franquismo.* Barcelona, Mitre.

VILLANUEVA NIETO, C. (2002): *Mingote, punto y aparte.* Málaga, Grupo Editorial 33.

ZIV, A. y DIEM, J. M. (1993): *El sentido del humor.* Bilbao, Deusto.

[1]Baudelaire (1988:71) se refirió al proceso de la pera-Luis Felipe como el acontecimiento principal de la pugna de los caricaturistas contra el gobierno, y en particular contra el rey, durante la revolución de 1830: "Esta fantástica epopeya está dominada por la piramidal y olímpica pera de reminiscencias procesuales".

[2] El ya mencionado trabajo de Goldstein (2003) ofrece una visión de conjunto más profunda y detallada de cada uno de los incidentes referidos y está, además, excelentemente documentado.

[3] Dicha ley, promulgada el 23 de marzo de 1906, sometía a la jurisdicción militar los delitos de injurias u ofensas al ejército a través de cualquier medio impreso, incluidas también las caricaturas. Seoane, M. C. y Sáiz,

M. D. (1998:65).

[4]No podemos negar que, desde la adopción de la Monarquía Parlamentaria, una de las cuestiones que más se asocia al tabú en los medios es el tratamiento de lo relacionado con los miembros de la Familia Real. Aunque se admitan sátiras amables al estilo de *Pascual, mayordomo real* de Idígoras y Pachi, también es cierto que en noviembre de 2003 la Audiencia Nacional emprendió acciones legales contra los responsables del suplemento de humor de *Deia*, por unas viñetas alusivas al anuncio de boda del príncipe Felipe o que, en el mismo año, el spot de la antología de *El Jueves*, *Tocando los Borbones* fue vetado en varias cadenas de televisión. Precisamente, sobre esta publicación especial versa un interesante trabajo: MOGIN-MARTIN, R., (2006): "La monarquía española según la revista *El Jueves*: análisis de la antología *Tocando los Borbones*", en VV. AA., *Humor y política en el mundo hispánico contemporáneo*. Nanterre: Université Paris X-Nanterre, pp. 115-131. En todo caso, más abajo se ha dispuesto un añadido en el que se analizan los más recientes acontecimientos en relación con esta cuestión.

[5] Por varios artículos y un dibujo de Jesús Zulet, aunque, afortunadamente, la sentencia fue absolutoria. Pueden encontrarse más pormenores sobre éste y otros casos más recientes en la revista electrónica *Tebeosfera*: BARRERO, M., "De viñetas y tribunales", en *Tebeosfera*, nº 10, enero 2003. http://www.tebeosfera.com/1/Seccion/NSST/07/Tribunales.htm.

[6] Según recoge Carlos Villanueva Nieto (2002:127), lo que Mingote pretendía una denuncia del terrorismo, fue entendida como una ofensa a todo el pueblo vasco, al utilizar el eslogan de una campaña de promoción turística ("Ven y cuéntalo") junto a la fotografía de la víctima de un atentado reciente. Tras dos años de procedimiento judicial, se desestimó la demanda el 15 de noviembre de 1996.

[7] http://www.wittyworld.com/cnsrshp.html.

[8] El informe "WittyWorld's Research on Censorship" puede encontrarse en la página *WittyWorld International Cartoon Center* (http://www.wittyworld.com/cnsrshp.html) Consta de una introducción escrita por Joe Szabo bajo el título "Censorship. Cartoon touch nerves and trigger extreme reactions" y de enlaces por países que detallan los diferentes casos de represión de dibujantes de todo el mundo.

[9] Héctor Germán Oesterheld, nacido en Buenos Aires en 1919. Guionista y dibujante. De su brillante y extensa obra destacan: *El Sargento Kirk*, *Ticonderoga*, *Bull-Rocket*, *El Indio Suarez*, *El Eternauta* o *Mort Cinder*.

[10] Tras la apelación, en junio de 2003, la condena fue rebajada a tres años que Lmrabet cumplía en la cárcel de Salé en Rabat hasta enero de 2004, fecha en que fue indultado. Durante su reclusión, Lmrabet continuó reclamando sus derechos, lo que le llevó, entre otras medidas, a declararse dos veces en huelga de hambre. Hasta el momento de su liberación, el gobierno marroquí desoyó las demandas de Lmrabet y de los organismos internacionales pro derechos humanos, los sindicatos y los profesionales que lo apoyaban, encabezados por el *Comité de Apoyo a Alí Lmrabet* (www.uab.es/ceii). Como era de suponer, el cierre decretado a sus publicaciones sigue vigente.

[11] En el verano de 2002 un grupo de dibujantes de prensa norteamericanos organizó la exposición *Patriot Art* -en referencia a la "Patriot Act"- en respuesta a los abusos de las nuevas leyes y los ataques a la libertad de expresión que suponían.

[12] Para un conocimiento exhaustivo del desarrollo de los hechos y un completo análisis del fenómeno, veáse: BARRERO, M (2007): "Sátira, intromisión y transgresión. El humor como atentado gráfico", en VV. AA., *Morfología del humor II. Fabricantes. Jornadas de Estudio y Análisis del Humor desde la Antropología, la Psicología, la Filosofía y la Cotidianidad*. Sevilla: Padilla Libros Editores y Libreros, pp. 23-82.

[13] El término hace referencia a la contaminación cada vez más estrecha entre espectáculo y noticia que desemboca en la tendencia informativa actual según la cual las noticias deben ser entretenidas, breves, llamativas y presididas por un ritmo incompatible con la argumentación racional.

[14] Este el eje de un trabajo de la autora que se publicará próximamente, en el que se analiza este caso con más detalle: MELÉNDEZ MALAVÉ, N., (2006): "Construir la sociedad de la incomunicación:del *info-entretenimiento* a lo políticamente correcto en el caso de las viñetas de Mahoma". Comunicación presentada en el IV Coloquio España-Brasil de Ciencias de la Comunicación "Construir la Sociedad de la Comunicación". Universidad de Málaga.

[15] Sobre este aspecto, ofrece argumentos para la reflexión el resumen que efectúa Paul Balta sobre las cuatro imágenes del árabe y del Islam en su representación en el imaginario europeo: el terrorista -desde los

fedayines palestinos a los secuestradores que surgieron tras el estallido del conflicto libanés en 1975; el pobre trabajador inmigrante, poco cualificado; el rico emir del Golfo, surgido del primer "boom" petrolero en 1973; el integrista fanático, aparecido tras la victoria de Jomeini en 1979 en Irán, que se define con la guerra de Afganistán y se confirma con la ascensión del islamismo en diversos países. BALTA, P., (1994): "Los medios y los malentendidos euroárabes", en BODAS BAREA, J., y DRAGOEVICH, A., (eds.), *El Mundo Árabe y su imagen en los medios*. Madrid: Comunica, pp. 30-44.

[16] La autora señala que la mayoría de los chistes seleccionados en la antología *Tocando los Borbones* son posteriores a 1988. Sólo se incluyen dos de 1977 y unos pocos más de principios de los 80. En este trabajo se considera que el endurecimiento de los ataques se debe a un mecanismo de compensación con la tibieza de los primeros años. Asimismo, la autora recuerda que, según Françoise Malveille, es justamente el año 1988 en el que por primera vez aparecen los reyes en portada. MALVEILLE, F. (2005): "Claves de la primera plana de la revista *El Jueves* (1977-2003)", en VV. AA., *Prensa, impresos, lectura en el mundo hispánico contemporáneo, homenaje a Jean Françoise Botrel*, Université Michel de Montaigne-Bordeaux III, pp. 539-568.

[17] Para una descripción pormenorizada de la visión de todos los miembros de la Familia Real según *El Jueves*, véase MOGIN-MARTIN, R., (2006).

LA NORMALIZACIÓN ERRÓNEA

JAVIER ALCÁZAR

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 2, 15-I-2009

LA NORMALIZACIÓN ERRÓNEA (UN EJEMPLO DE LO QUE NO DEBE HACERSE EN LA DIVULGACIÓN DEL CÓMIC)

La aparición de un "especial" dedicado al cómic en una publicación de características generalistas y de gran tirada siempre causa gran alborozo entre los que nos consideramos aficionados a la historieta. Supone un acto de "normalización", de asunción del medio como una parcela más de la actividad creativa del ser humano y su capacidad de comunicación en igualdad de condiciones con otros medios como el cine o la literatura, mejor aceptados por la población general. Esto era lo que se presumía al aparecer el número de enero de *Mercurio*, publicación sobre literatura editada por la Fundación José Manuel Lara, de distribución gratuita en librerías y que bajo el título en portada de "El arte de la viñeta" prometía una exposición a lector no aficionado al cómic favorable.

No ha sido así.

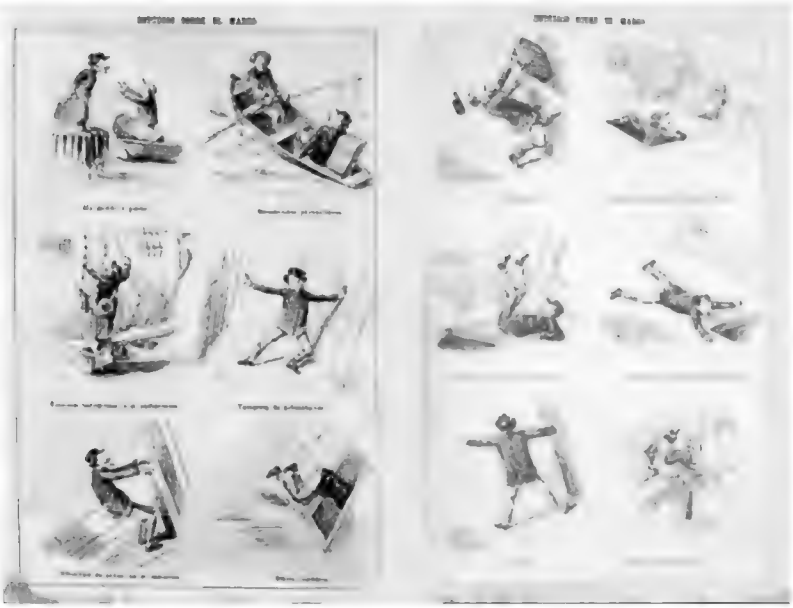
En primer lugar nos encontramos la portada, de la ilustradora Eva Vázquez. Una figura con gabardina y sombrero se agazapa a la sombra de un edificio en penumbra, destacando unas ventanas iluminadas y un sonoro (es un decir) BANG en el ambiente. La ilustración podría remitir al género policíaco, de espías, o incluso a un anuncio de mantenimiento de bombonas de butano (por lo de la explosión, digo), pero incluye dos elementos que suelen asociarse al cómic: una parrilla de gruesos puntos sobre toda la ilustración, que remite a la cuatricromía típica de un tebeo en color, pero sobre todo una gran y colorida onomatopeya en su mismo centro. Aunque evidentemente podrían existir opciones más acertadas y representativas, la ilustración parece cumplir su función.

EDITORIAL

EL CÓMIC, NARRATIVA DIBUJADDA

Lo siguiente que podemos leer ya es otra cosa: en la página 5 se encuentra el editorial, con el título "El cómic. Narrativa dibujadda" [sic], y que en sus escasas líneas parece condensar todos los tópicos erróneos que circulan en torno al cómic. Nada más empezar, encontramos el error más repetido en torno al medio historieta: la denominación de *The Yellow Kid* como primera historieta en 1896. Esta gran falsedad se mantiene desde finales de los años 1960 tras la decisión de un grupo de especialistas reunidos en Lucca, que decidieron otorgar a la creación de Richard F. Outcalt este mérito por el uso de imágenes en secuencia que narraban una historia, la aparición de "bocadillos" donde se incluía el texto... Elementos que es cierto que utilizaba el autor en ese personaje (en concreto, en la historieta del 25 de octubre de 1896), pero que ya había sido usado con anterioridad (y con profusión) muchos años antes. Desde hace años los teóricos del cómic vienen describiendo numerosos ejemplos de historietas previas a 1896 en sus respectivos países, y estos descubrimientos se incorporan al conocimiento del medio de forma generalizada. Aparte del debate estéril de la aparición de "historietas" en la prehistoria o en la Edad Media, existen auténticas "protohistorietas" realizadas por autores como Nordquist, Bilderdijk o Rowlandson en fechas tan tempranas como 1801, 1807 o 1808, respectivamente. En todo caso, sí existe consenso en determinar que el pionero de la historieta moderna, es decir, el autor que tuvo consciencia de producir un nuevo tipo de narración que no era la mera unión de dibujos y texto fue el suizo Rodolphe Töpffer, con obras como "Mr. Vieux Bois" (1827), "Voyages et Aventures du Dr. Festus" (1829), "Histoire de Mr. Cryptogame" (1830) o "Mr. Jabot" (1831). El hecho de suponer la existencia de un nuevo medio con características narrativas diferenciales bastaría para definir la historieta, sin tener que recurrir al uso de los bocadillos para su confirmación; pero es que además existen numerosos ejemplos del uso de bocadillos antes del citado 1896 distribuidos por múltiples países y publicaciones. La existencia de estos pioneros del cómic está ampliamente reconocida hoy en día y mencionada en obras de referencia internacionales y nacionales, la más reciente la enciclopedia *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics*, iniciada en 2007 y dirigida por Antoni Guiral.

En el mismo párrafo encontramos otra perla: «En España, la aparición del cómic se remonta a 1917 con la publicación del famoso TBO». Es cierto que la difusión y su éxito entre los lectores de esta publicación llevó a que su nombre se identificara con cualquier publicación que contuviera historietas (aunque después, y también equivocadamente, se ha extendido su uso al medio y lo que es peor, se ha abusado del término como tratamiento despectivo refiriéndose a cualquier cosa poco elaborada o mal confeccionada como "es de tebeo"). Solamente en el catálogo de *Tebeosfera* están clasificadas 20 publicaciones previas a 1917 (aunque es posible que existan otras sin catalogar y algunas de las que consta, tan significativas como *Gente Menuda, Papitu, Charlot*, *Patufet* o *KDT*, fueron revistas satíricas o periódicos par ala infancia que no incluyeron en su interior muchas historietas). Antonio Martín exponía en su libro *Los inventores del cómic español. 1873 / 1900* (Planeta DeAgostini, 2000) el caso de "Por un coracero" de J. L. Pellicer como la primera historieta editada en nuestro país, en *El Mundo Cómico* fechado el 30 de marzo de 1873. Manuel Barrero, en un artículo publicado en la revista *Mundaiz* en su nº 68 de julio-diciembre de 2004 mencionaba otro antecedente: las obras de Víctor Patricio de Landaluze en el periódico *La Charanga*, editado en 1857 en la todavía colonia española de Cuba. Multitud de publicaciones y autores de renombre estuvieron trabajando en la historieta antes de la aparición de *TBO*.



Historieta de dos páginas de Landaluze aparecida en *Don Junípero*, 30, en 1864, titulada "Estudios sobre el mareo".

Más tarde se conjugan dos errores en la misma frase: «...con la aparición cuatro años más tarde del primer libro de cómic, cuyo protagonista era *Superman*». Se traduce *comic book* literalmente como "libro de cómic", refiriéndose el término anglosajón al cuaderno con varios pliegos de papel, grapados y con unas medidas alrededor de los 26 x 17 cm, en color o monocromo y que incluye historietas. Nosotros hemos definido libro de historietas como aquel conjunto de historietas editadas en un solo volumen con características (de número de páginas, de color, de tamaño, de presentación) variables, habitualmente con lomo, y que pueden haber sido publicadas previamente de forma episódica en revistas o números diferenciados. Además, el primer *comic book* fue el *Famous Funnies*, editado por Max C. Gaines en 1934 (Superman fue, eso sí, el primer superhéroe; con el permiso de Popeye).

Más: el uso del manido concepto de "novela gráfica" como objeto que presenta como «características esenciales» el que la historia esté «contada con sentido crítico» y que posea «personajes dotados de madurez y complejidad». Una vez más, y esto lamentablemente no es característica del autor del editorial, se confunde la forma (el formato) con el fondo (la historia). Como ya han explicado varios teóricos, es cierto que la etiqueta editorial *graphic novel* surge con *A Contract with God* de Will Eisner en 1978, tal y como se menciona en el texto; pero aquello fue una estrategia editorial, como se explicaba en la revista *Literaturas*, y que además presentaba una historia más compleja. Pero, además de (otra vez) traducirse literalmente como novela gráfica, el término se está usando indiscriminadamente para referirse a (ahora sí) libros de historietas con contenidos muy diferentes, parece ser que con un fin puramente económico: al dignificar al cómic comparándolo con un libro, tendrá mayor aceptación.

Y lo mejor viene al final (justo antes de resumir el contenido del número de la revista, párrafo en el que ya no se pueden cometer errores). «El cómic también es un género cuyo consumo no exige el esfuerzo ni la capacidad de imaginar propios de la literatura». Evidentemente, el cómic no es un "género", es un medio de comunicación, un medio de expresión (que a veces se puede considerar, además, arte) y que puede dividirse en géneros (drama, comedia, tragedia) y todos los subgéneros que se nos ocurran (la aventura, el costumbrismo, el suspense, el horror, la ciencia ficción...). Si consideramos que un cómic no exige (ni proporciona) imaginación, es que no hemos leído ninguno.

Dos páginas consecutivas de la revista, 7 y 8, con el inicio del artículo de L.A. De Cuenca

Tras este desafortunado inicio, el "especial" de *Mercurio* incluye cinco documentos, que pasaremos a comentar:

- "Cómic y literatura", artículo confeccionado por Luis Alberto de Cuenca, hombre de Cultura y conocido aficionado a la historieta y al que siempre se recurre en medios generalistas para "dignificar" al medio. En este caso habla (someramente) sobre las adaptaciones literarias al cómic, con los ejemplos de *Classics Illustrated* y, en España, *Historias Selección*, amén de mencionar algunas obras clásicas. Además de aportar poca información (también es escaso el espacio), comete errores genuinos (de nuevo la alusión al *Yellow Kid* como primera aparición del bocadillo o globo de texto; la mención de la «narración en imágenes» como «ese otro género literario» o «literatura en imágenes»; el uso de "novela gráfica"), errores que pueden ser de apreciación (referirse a que los tebeos siguen inundando los expositores de los quioscos; la ausencia en el texto de algunas palabras dedicadas a las adaptaciones de *Joyas literarias juveniles*, de Bruguera; la creencia de que los editores de *Historias Selección* editaran texto y viñetas con el fin de «fomentar la lectura», cuando probablemente lo que intentaban era aumentar las ventas entre los chavales al meter dibujitos en los libros) o simplemente alusiones fuera de tono («los miembros (y miembras) de mi generación»).

- "De underground a clásico", texto de Jordi Costa donde se menciona a Robert Crumb, Art Spiegelman, Harvey Pekar y Chris Ware. Correcto, con pocas concesiones.

- Entrevista a Paco Roca, Premio Nacional de Cómic 2008. Aceptable y casi obligada en una publicación con este enfoque.

- "Del kiosco a las librerías", artículo de Antonio Pérez, actual director de Planeta-DeAgostini Cómics y que más parece un dossier promocional de las bondades de su editorial (sobre todo en los últimos años) que un artículo informativo. Además, con errores garrafales: dice que cuando comenzó a editar Planeta no existían películas basadas en un cómic (precisamente la editorial arrancó gracias al tirón de la película *Conan el bárbaro*); dice que la obra de Tezuka, *Adolf*, «acercó más que nunca el cómic al formato de la novela», de nuevo en un intento de (falsa) dignificación; y se refiere a Planeta como «la pionera en la publicación del cómic en España». Hombre, algún que otro editor se había atrevido antes con los tebeos...

- "Eternos superhéroes", artículo de Héctor Márquez, aceptablemente bien escrito, en el que justifica la pervivencia del superhéroe.

PACO ROCA

Premio Nacional de Cómic 2008

"El cómic se está haciendo adulto porque hay autores que hemos conseguido al lector de la literatura"

Del kiosco a las librerías

Planeta DeAgostini, sello pionero, lleva más de 25 años en la edición de cómic en España

En definitiva, una ocasión más perdida. No es que la historieta requiera de estas iniciativas para extenderse, ya que la integración de la misma en la población dependerá de factores culturales y educativos (aparte de buenos tebeos). Pero es decepcionante que, una vez más, se recurra a tópicos ya ampliamente desfasados y datos erróneos, fruto de un desconocimiento del tema del que se trata o de exceso de ligereza al hablar del mismo. Repetimos: el cómic, la historieta, es un medio, no un género. Utiliza recursos narrativos distintos al cine o a la literatura, por lo que difícilmente pueden compararse. Tan importante (o poco importante) es leer tebeos, disfrutar con novelas de aventuras o con películas de arte y ensayo. Y tras este medio existe una industria (mayor, menor), unos autores (aunque los nacionales estén normalmente abandonados a su suerte u olvidados) y un entramado teórico que desde hace muchas décadas pretende ampliar el conocimiento de sus mecanismos de expresión y difundirlos. En la lectura de estas pocas páginas no se vislumbra nada de esto.

BREVE HISTORIA DE LOS CÓMICS BELGAS

DAFNE RUIZ

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 2, 10-XII-2008

Palabras clave / Keywords:

Historieta franco-belga/ French-Belgian Comics

BREVE HISTORIA DE LOS CÓMICS BELGAS. LA "ESCUELA DE MARCINELLE" Y LA REVISTA LE JOURNAL DE SPIROU.

Si buscamos en el diccionario el término "bedé" o "BD" (abreviatura de la expresión francesa "bande dessinée", esto es, historieta), no es raro que nos encontremos con la aclaración de que el cómic alcanza en Francia (y, por extensión, en Bélgica) la categoría de expresión artística importante y seria, popular no sólo entre los jóvenes sino también entre los intelectuales. En efecto, en estos países se dedican innumerables espacios, museos, comercios, festivales, publicaciones, parques temáticos, murales en fachadas, estatuas y hasta calles enteras a homenajear a los personajes favoritos salidos de las tiras cómicas, como Tintin o Spirou. La industria de los tebeos está considerada en Francia y Bélgica como un estimable patrimonio, de importancia no sólo económica sino (y sobre todo) cultural, amparada por ayudas y subvenciones estatales en muchos casos.

Los fenómenos más conocidos a escala mundial son, por supuesto, el francés Astérix (que vio la luz en la revista Pilote), el belga bruselense Tintin (Tintin) y los Pitufos, belgas de Marcinelle (Le Journal de Spirou). En estos tres casos, auténticos fenómenos sociales, se logró arrasar en el mercado tanto local como internacional, y hoy los héroes de papel son traducidos a todos los idiomas, sus álbumes son reeditados sin descanso, los productos derivados mueven millones y hasta hay quien se especializa en exclusiva en su estudio (la expresión "especialista en Tintin" o "erudito de Astérix" ha pasado a ser muy digna de respeto). También bastante famoso, si bien no llegó a convertirse en un auténtico fenómeno mediático fuera de su país, es el dúo belga Spirou y Fantasio.

Astérix (con sus inseparables Obélix e Ideáfix), Tintín y un pitufo, tres emblemas de la historieta francobelga

Dentro del amplio panorama de la historieta infantil francobelga podemos encontrarnos con varios núcleos de interés: por un lado la historieta producida en Francia (destacaremos la publicación *Pilote*, editada por Dargaud) y por otro lado la historieta belga, en la que nos centraremos a partir de ahora.

Puesto que en Bélgica se hablan dos lenguas, el francés y el flamenco, hay ocasiones en que los editores deben lanzar sus publicaciones en ambas versiones. Así, por ejemplo, tenemos que el semanario *Le Journal de Spirou* se convierte en *Robbedoes* para los lectores de habla flamenca, editándose en ambos las mismas series pero traducidas. En otras ocasiones, los títulos no se duplican, sino que se editan exclusivamente en el idioma de la zona en que nacen. Como recordaba André Leborgne en la *Historia de los Comics* publicada por Toutain en 1983:

> «Las publicaciones francófonas pronto se expansionaron más que las de lengua holandesa, gracias a una política mayormente flexible y sobre todo gracias a la internacionalización de los héroes de papel más famosos, Spirou y Tintin, pero también de sus soportes, que permitieron a los lectores extranjeros apropiarse inconscientemente de los personajes y de sus publicaciones».

En Bélgica destacan dos escuelas dentro del mundo de la publicación infantil, por un lado la llamada "Escuela de Bruselas" y por otro lado la "Escuela de Charleroi" o "Escuela de Marcinelle", como también se la conoce. Estas denominaciones no hay que tomarlas estrictamente desde un punto de vista geográfico: Charleroi es una pequeña ciudad industrial a las afueras de Bruselas, en donde se ubica parte de la sede de la Editorial Dupuis, precisamente en la zona llamada Marcinelle. En un primer momento toda la factoría estuvo allí, oficinas y rotativas, por lo que los dibujantes, redactores, guionistas y demás personal concurrían en este lugar. Pero, de hecho, la mayor parte de los artistas que trabajaban para la familia Dupuis eran bruselenses o procedentes de otros lugares ajenos a Charleroi. Debido a una cierta unidad de estilo, temática, trabajo en equipo y otros factores, se considera que la Escuela de Charleroi se formó en el seno de esta editorial, y también se considera como su líder o "padre espiritual" al dibujante Jijé (Joseph Gillain), del cual hablaremos un poco más en el segundo apartado de este capítulo.

En cuanto a la Escuela de Bruselas, se la llama así porque fue en esta ciudad donde nació. Su iniciador y líder fue Hergé y su estilo característico fue desarrollándose en las páginas de la revista *Tintín*, publicada por Éditions du Lombard (el nombre de la editorial se debe al lugar donde estaban sus oficinas, la Rue du Lombard, en pleno centro de la capital belga). Hay que aclarar que hoy en día hay algunos estudiosos que

Sede de Dupuis en Marcinelle en 1946

no están de acuerdo con la tradicional diferenciación en "escuelas" de los historietistas belgas, aduciendo que, si bien las publicaciones eran rivales, los estilos se asemejaban mucho, algunos autores se inspiraban en otros de la escuela opuesta (Jijé y Peyo en Hergé, por ejemplo), a menudo había "intercambio" de autores y de obras entre las dos editoriales... En suma, que en realidad debería hablarse de la historieta realizada en Bélgica, independientemente de su origen. Pero normalmente se atribuyen a ambas escuelas la preferencia por el uso de la línea clara y en cambio se señalan como principales diferencias el que en la Escuela de Bruselas se da predominio a las líneas rectas y los ángulos, degradando muy poco los colores y huyendo en lo posible de los claroscuros, y en cambio en la Escuela de Marcinelle se explota el volumen redondeado, se suavizan los ángulos y se introducen muchos degradados y manchas de color, empleando el claroscuro para crear efectos dinámicos y dramáticos.

Según Leborgne en la publicación antes citada, la historia de los cómics belgas podría resumirse en cinco fechas / hito que marcan algunos "grandes inicios" o "grandes renovaciones":

- 1- 10-I-1929: nacimiento del personaje Tintin en *Le Petit Vingtième*.
- 2- 21-IV-1938: nacimiento del personaje Spirou y del semanario *Le Journal de Spirou.*
- 3- 26-IX-1946: nacimiento de la revista *Tintin.*
- 4- 1975-1980: años de duelo.
- 5- 1980 en adelante: renovación o continuación.

Nosotros podríamos añadir un sexto hito, el que Thierry Groensteen (2000) denomina "etapa de la historieta de autor" y cuya aparición estaría situada en el último decenio del siglo XX, prolongándose hasta hoy.

Breve historia de los cómics belgas. La prensa confesional y el cómic.

En Bélgica, como ocurrió en Estados Unidos, el nacimiento del cómic está ligado a la prensa (revistas y periódicos). No obstante, el caso de Bélgica difiere en el sentido de que fue la prensa confesional católica la que tomó la iniciativa de incluir, en sus espacios para niños, historietas o *gags* muy arcaicos a partir de los años veinte. Estos primeros ensayos podían aparecer en suplementos infantiles de periódicos o bien en el creciente número de revistas ilustradas dedicadas a los *boy scouts*, las cuales solían distribuirse en colegios católicos o patronazgos, a menudo en forma de suscripción. Estas publicaciones, como es lógico, tenían un alto contenido pedagógico y doctrinal, estando sometidas a una severa censura. Y este origen motivó que, incluso durante muchas décadas después, el cómic belga (incluso el no confesional) estuviese fuertemente marcado e influenciado por la iglesia católica abundando las biografías de santos y vidas ejemplares realizadas en historieta.

Pero, por otra parte, la censura venía también de la mano de un organismo gubernamental francés de control que, antes de permitir la importación de cualquier tebeo extranjero en Francia, revisaba su contenido para velar por que se cumplieran las rígidas exigencias morales de la Ley Francesa de Protección a la Juventud. Puesto que la venta en Francia de cualquier publicación belga reportaba un número altísimo de ventas y era a menudo un requisito necesario para rentabilizar la producción del tebeo, los editores belgas de entonces se tomaban muy en serio este control y ejercían sobre sus artistas una presión extra. Casi todos fueron objeto de censura y prohibiciones en sus historias, a menudo debido a detalles bastante anecdóticos; por ejemplo, se trató de impedir la distribución en Francia del álbum de Benoît Brisefer *Madame Adolphine* debido a que en él el niño protagonista entraba en un bar de mala nota. Sólo la elocuencia del autor de Brisefer, Peyo, insistiendo en que Benoît acude allí por una buena causa (detener a los malvados) pudo permitir que el álbum fuese admitido al fin. Pero los vetos sobre la base de la Ley Francesa de Protección a la Juventud no estuvieron exentos de polémica, pues en muchos casos se adivinaba un trasfondo más económico que moral en el sentido de proteger y dar preferencia a los productos franceses antes que a los foráneos.

La primera publicación de Hergé, en 1923, fue "Las extraordinarias aventuras de Totor, Jefe de Patrulla de los Abejorros" en *Le Boy Scout Belge,* publicación de los Scouts Católicos de Bélgica. Más tarde, en 1929, creó a Tintin para *Le Petit Vingtième*, suplemento juvenil del diario católico *Le Vingtième Siècle*. En 1930 crearía a los traviesos Quick y Flupke, en 1934 a Popol y Virginie y también a Jo, Zette y Jocko. Como era casi el único historietista belga de renombre en estos años, su estilo de línea clara influyó notablemente en muchos otros, constituyendo el germen de la Escuela de Bruselas.

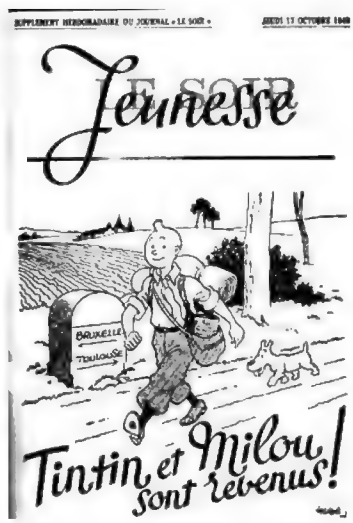
Primeras creaciones de Hergé: *Totor*, *Tintin* y *Quick et Flupke*.

Entre las publicaciones más difundidas de la prensa confesional belga de estos primeros tiempos tenemos la revista *Petits Belges* (*Zonneland* en su versión flamenca), a partir de 1920. Esta publicación, dado su éxito, se escindió en otras revistas atendiendo a la edad de sus lectores: *Dorémi* para niños de tres a seis años, *Bonjour* para niños entre seis y ocho años, etc. Un momento importante de la publicación fue cuando en 1939 enroló a Joseph Gillain, 'Jijé', con "Blondin y Cirage". Jijé también realizó otras series para diferentes periódicos: "Jojo" y "Freddy en las Indias", publicada por Dupuis con el nuevo nombre de "La clave hindú" y que fue, precisamente, el pasaporte de Jijé para entrar en *Le Journal de Spirou* el 6 de abril de 1939.

También podemos mencionar publicaciones como *Riethof*, *PAT* o la flamenca *Parochieblad-Kerkeijk Leven*, en donde Jef Nys creó al célebre personaje Jommeke en 1955.

La prensa cotidiana y la historieta.

Pero no fueron sólo los periódicos y las revistas confesionales los trampolines para los jóvenes dibujantes, sino que la prensa cotidiana también jugaría en esto un importante papel. Tras la Segunda Guerra Mundial, desapareció *Le Petit Vingtième* y fue el periódico *Le Soir* quien retomó la antorcha, por así decirlo. Fue uno de los pocos diarios tolerados por los ocupantes alemanes; otras publicaciones, entre ellas *Le Journal de Spirou*, habían sido clausuradas a causa de su negativa a aceptar las directrices de la Propaganda Abteilung, órgano nazi de control de prensa. Sin embargo, *Le Soir* accedió a cambiar al equipo redactor. Hergé ingresó en la plantilla y el 17 de octubre de 1940 creaba un suplemento semanal para niños dentro del periódico, *Le Soir pour les enfants,* consistente en una sola hoja que, al plegarse en cuatro, daba lugar a un cuadernillo con ocho pequeñas páginas. En 1941 desaparecía el suplemento sabatino de *Le Soir* y los dibujantes se contentaban con incluir pequeñas tiras dentro del periódico. En 1948 regresó el suplemento infantil, esta vez ocupando media página en el diario y con una orientación más literaria: predominaban los cuentos, los poemas, los relatos históricos... que dejaban la historieta un poco al margen. En 1955 se recuperó la fórmula de la hoja completa para ser plegada en cuatro; el suplemento fue conocido desde entonces con un nuevo nombre, *Le Soir Jeunesse*. Este diario, en el que nos hemos detenido un poco, fue uno de los que permitieron el lanzamiento de Peyo como dibujante, acogiendo en sus espacios infantiles los primeros gags del gato Poussy (1949-1951) y algunas historias del paje Johan (1951-1952), el cual ya había vivido una trayectoria anterior en el periódico *La Dernière Heure.* Ambas publicaciones aún existen hoy en día.



La Dernière Heure era un diario convencional entre cuyas páginas se publicaba cada jueves un suplemento llamado *La Dernière Heure pour la jeunesse*. Consistía en media página predominantemente de texto (las secciones, más o menos fijas, no estaban tan orientadas a la literatura como al ocio, proporcionando clases de inglés, indicaciones para construir maquetas, pasatiempos, patrones de costura en la sección de las niñas...). Un pequeño espacio de la página se reservaba para un *gag* corto (aquí debutó Peyo con su "Johan" en 1946; más adelante, en 1947, se amplió el espacio destinado a historieta, y Johan se aprovechó de esta circunstancia para protagonizar sus primeras aventuras largas). Pero el suplemento infantil fue cancelado a principios de la década de los cincuenta. Resurgió más tarde, bajo el título *Récréation* (1954-1957) aunque de forma efímera.

La moda de los suplementos infantiles, en donde los cómics fueron sustituyendo paulatinamente a la parte escrita, se extendió a otras muchas publicaciones. *La Libre Junior*, suplemento infantil del diario *La Libre Belgique* entre 1950 y 1974, publicaba en los años setenta gran cantidad de material procedente de *Le Journal de Spirou* y también de *Pilote*. Otros títulos que podríamos mencionar serían *La Cité* (en donde publicó Jannin), *De Standaard, Pats, Pum Pum, Gazet van Antwerpen, Het Nieuws Van de Dag, De Morgen*. Y

no sólo debutaban los dibujantes noveles en periódicos, también en revistas de información general, de ocio o femeninas, como fueron *Le Moustique* (perteneciente a la casa Dupuis, Peyo colaboró frecuentemente en esta revista con portadas, chistes e ilustraciones, dirigidas esta vez a un público adulto o familiar), *Bonnes Soirées* (ídem), *Tele-Moustique, Femmes d'aujourd'hui, Panorama, Humo, Chez nous...*

La prensa especializada y el cómic

La tercera y más importante plataforma de lanzamiento para los dibujantes noveles fue la de las revistas y diarios específicamente dedicados a la historieta.

Hoy en día, la forma habitual de proveerse de un cómic (ya sea infantil, juvenil o para adultos) es acudir al comercio y comprar la historia completa editada en forma de libro o álbum, generalmente a todo color y con las cubiertas en cartoné. Sin embargo, hasta principios de la década de los cincuenta, la tónica general era la de ir reuniendo pacientemente las historietas semana tras semana, ya que la primera publicación se hacía por entregas en revistas o diarios con la coletilla «à suivre» (continuará) a pie de página. Este procedimiento permitía realizar estudios de mercado sobre cada historieta antes de lanzarla en álbum (una operación costosa), reduciendo así el margen de riesgo sobre las ventas de ese álbum. En otras palabras, sólo las historietas que hubiesen logrado un cierto éxito durante la publicación por entregas eran seleccionadas para su posterior edición en álbum, que sería adquirido por un público minoritario con mayor capacidad económica, ya que un álbum de historietas a color era, en los primeros tiempos, un artículo de lujo. En muchas ocasiones, toda o parte de la prepublicación en revista se hacía en blanco y negro o bicromía, y sólo se conocía su versión coloreada en la edición en libro, que podía igualmente ser lanzado con la encuadernación en rústica, en cartoné o en ambas variantes. Esta práctica tuvo su auge entre los años cincuenta y setenta. De esta forma, se proveía de diferentes versiones del mismo producto para que éste se adaptara a todos los bolsillos. Por su parte, con el sistema de prepublicaciones en revistas, los compradores podían seleccionar a priori los álbumes que deseaban y conocer el producto antes de adquirirlo, pudiendo escoger entre un gran número de títulos y géneros.

Y ésta fue la doble misión de las revistas especializadas durante mucho tiempo: proveer de historietas a la población de forma asequible para la afición y actuar de instrumento de sondeo para las casas editoras. Antes de la guerra, en Bélgica menudeaban las publicaciones de este tipo (*Mickey, Robinson, Hourrah!, Junior*), que en su mayor parte se nutrían con material norteamericano. Pero en 1940 tuvo lugar la ocupación alemana y las consecuencias fueron que, por un lado, el bloqueo impidió que siguieran importándose cómics de historietistas extranjeros, con lo que los editores belgas debieron buscar urgentemente autores del país (dibujantes y guionistas) que los reemplazaran, continuando ciertas series o sustituyendo las que no se podían continuar por otras completamente nuevas. Por otra parte, y como ya hemos comentado, los ocupantes alemanes deseaban controlar todos los aspectos de la vida civil y ejercieron un severo control sobre las publicaciones de cualquier tipo. La penuria económica también influyó en la producción de historietas, los materiales (papel, tintas, etc.) eran escasos y de pésima calidad, pero como el pueblo belga, que sufría todo tipo de privaciones, reclamaba evasión y distracción a toda costa se favoreció así el nacimiento de nuevas publicaciones de humor y nuevos talentos.

Hergè junto a Raymond Leblanc y primer número de la edición belga de *Tintin*

De entre los muchos títulos consagrados a la historieta destacan dos, *Le Journal de Spirou* y *Tintin.* La primera la estudiaremos con mayor detenimiento en el apartado siguiente de este capítulo, por lo que sólo consignaremos aquí su aparición en 1937 y, como ya se ha indicado, su capacidad de formar y aglutinar en ella una gran cantidad de magníficos artistas, así como de crear un clima y un estilo propios y de convertirse, por lo tanto, en la mina inagotable en la que se fraguarían los patrones de la Escuela de Marcinelle.

En cuanto a la revista *Tintin*, apareció en septiembre de 1946 en Bruselas. Hergé propuso a Raymond Leblanc, fundador de Éditions du Lombard, la creación de una revista utilizando el nombre y la imagen de su personaje estrella "Tintin", ya muy popular. Este semanario conoció un gran éxito, convirtiéndose en una de las revistas infantiles más prestigiosas de su época y obtuvo proyección internacional. En ella intervinieron, aparte del mismo Hergé, talentos como Edgar Pierre Jacobs ("Blake et Mortimer"), Jacques Martin ("Alix"), Paul Cuvelier ("Corentin"), Willy Vandersteen ("Bob et Bobette"), Dino Attanasio ("Modeste et Pompon"), Greg ("Achille Talon") Tibet ("Chick Bill"), François Craenhals ("Chevalier Ardent") y muchos otros. Si en sus primeros estadios el semanario *Tintin* se caracterizaba por su fecundidad en relatos de corte realista, los años cincuenta y sesenta vieron una eclosión de dibujantes más bien derivados hacia la caricatura y el humor, volviendo a sus orígenes en los años setenta con el predominio de la historieta realista. Pero la edición belga de Tintin desapareció en 1988, no pudiendo resistir la competencia con el cómic adulto que se expansionaba en los años ochenta.

Primeros números de las revistas Pilote, Vaillant y Pif Gagdet

Otros títulos destacables de revistas francobelgas dedicadas a la infancia y juventud fueron el ya mencionado *Pilote*, así como *Pif Gadget, Vaillant, Pomme d'api, Les belles histoires, Babar Magazine, Tchô!* y un buen número más, y eso sin mencionar los títulos clásicos, los pioneros, como *Cri-cri, Les Belles Images* o *La semaine de Suzette*.

Este apartado resultaría incompleto sin la mención de World Press, agencia de prensa que, fundada y dirigida por Georges Troisfontaines e Yvan Cheron desde la liberación del país, se proponía reunir a los historietistas más talentosos, dibujantes y guionistas, para vender su producción a las publicaciones que las solicitasen, todo ello bajo la dirección del prolífico guionista Jean-Michel Charlier. En World Press figuraban, por nombrar sólo a dos de sus más ilustres miembros, Albert Uderzo y René Goscinny. Eran, sobre todo, dibujantes de corte realista que multiplicaron las historias didácticas, las series de aventuras y las grandes biografías. Sin embargo, World Press tuvo un final precipitado: el salario de los historietistas era modesto y éstos perdían todos sus derechos sobre personajes y argumentos a favor de los editores que compraban su trabajo. A mediados de los años cincuenta, los historietistas se reunieron clandestinamente para redactar y firmar una carta de derechos a su favor. Enterado Troisfontaines por culpa de una delación, Goscinny, Charlier y Uderzo fueron expulsados de la agencia. Poco a poco, el grupo se fue desmembrando y algunos de sus integrantes debieron incluso emigrar a Francia a buscar trabajo en otras publicaciones. World Press abandonó definitivamente la producción de historietas en 1967.

También habría que destacar el título *(À Suivre)*, publicación mensual para adultos que contribuyó desde 1978 a lanzar a dibujantes noveles belgas, proporcionándoles un espacio donde publicar y poniéndolos en contacto con los talentos ya consagrados. A esta fuente de creación se la considera la tercera en importancia después de *Tintin* y *Le Journal de Spirou.*

La escuela de Charleroi / Marcinelle y la revista *Le journal de Spirou*.

Marcinelle se encuentra en la periferia de la ciudad de Charleroi, en la provincia de Hainaut. En Charleroi puede verse hoy toda una calle dedicada a los héroes de papel que la harían inmortal. Las estatuas de Boule, Bill, Lucky Luke, Spirou y Fantasio adornan parques y rotondas, y sus nombres aparecen también en muchos lugares escogidos.

Es en este entorno en donde tiene su sede la editorial Dupuis, que debe su nombre al patriarca de la familia, Jean Dupuis. Hasta mediados de los años treinta, la editorial era conocida por su producción dirigida a los adultos y a la familia, revistas y periódicos como *Bonnes Soirées* y *Le Moustique*. Sin embargo, surgió la necesidad de crear una nueva publicación específica para al público infantil y juvenil. Se pretendía que tuviese un espíritu didáctico pero ligero, y habría de estar representada por un personaje creado para la ocasión, un muchacho alegre y despierto con el cual pudieran identificarse los jóvenes lectores. Entonces, el escritor Émile-André Robert propuso el nombre de "Spirou", una palabra valona que igual puede traducirse por "ardilla" que por "chico listo".

El proyecto tomó cuerpo en 1937. Jean Dupuis delegó la dirección en sus hijos, Paul y Charles: el primero se dedicaría a las cuestiones técnicas y de gestión y el segundo se convirtió en director artístico. Hay que añadir a un tercer personaje, René Matthews, yerno de Jean Dupuis, que se encargaba de las ediciones holandesas de las revistas de la casa. Fue con este "triunvirato" que arrancó el proyecto, que a lo largo de su espectacular andadura (desde su creación en 1938 hasta hoy) enrolaría a gigantes de la talla de Yvan Delporte o Thierry Martens en su equipo redactor, de todo lo cual hablaremos en su momento.

En líneas generales, la trayectoria de *Le Journal de Spirou* conoció una serie de etapas fundamentales, la etapa de la historieta realista, la etapa de la historieta humorística y la etapa de las nuevas corrientes. Esta distribución no es tajante, en el sentido de que durante cada etapa pueden encontrarse elementos de las anteriores y todas se superponen en algún momento; sin embargo, sí que se dio una cierta predominancia de cada tendencia en su correspondiente etapa.

Antes de analizar con más detenimiento cada período, nos detendremos un poco sobre el personaje mascota de Spirou, joven botones del hotel Moustic que, en compañía de su ardilla Spip (creada por Rob-Vel) y su amigo el estrafalario Fantasio (creado por Jean Doisy), han vivido aventuras desde su ya lejano nacimiento, en 1938, hasta hoy.

En el primer número de la publicación apareció Spirou ya en la cubierta dibujado por Rob-Vel, el encargado del personaje en aquellos primeros tiempos. Desde su nacimiento, el 21 de abril de 1938, el audaz botones fue conociendo a otros muchos dibujantes y guionistas que se encargaron de dar vida a sus aventuras. Sucesivamente fue animado por Davine (la esposa de Rob-Vel), Jijé, Franquin (auxiliado a veces por otros autores como Will, Greg, Roba, Peyo), Fournier, Cauvin / Broca, Tome / Janry, Chaland y, últimamente, Morvan / Munuera. De todas estas etapas en la trayectoria de Spirou hay que destacar la de Franquin, sin duda la más prolífica, la que determinó el carácter definitivo de la serie y la que ha producido personajes secundarios de gran éxito como el conde de Champignac, Seccotine, Zorglub, Zantafio o el célebre Marsupilami. Éste fue el único personaje que se desligó de la saga para protagonizar su propia serie, ya que, siendo Spirou y Fantasio propiedad de Dupuis, Franquin reclamó sus derechos de autor sobre el animal de la larga cola, cediendo en cambio a la editorial los de todos los otros personajes creados por él. Incluyendo a Gaston Lagaffe, personaje que nació en el entorno de la serie "Spirou" y que logró alcanzar un gran éxito hasta el punto de merecerse también su propia serie, que hoy en día es considerada de culto.

La publicación *Le Journal de Spirou*. La etapa realista.

La primera etapa, o etapa de la historieta realista, duró aproximadamente hasta 1955 (el límite varía según los autores) y en ella predominaban las historias de corte realista en temática y en diseño: biografías, relatos históricos y edificantes, exaltación del heroísmo, etc.

El jueves 21 de abril de 1938 nació el semanario *Le Journal de Spirou*, que muy pronto se puso a la cabeza de las publicaciones francobelgas a pesar de la durísima competencia, sobre todo por parte de las publicaciones francesas. En un primer momento, el contenido del nuevo semanario era modesto y nada sobresaliente; en él trabajaba, aparte de Rob-Vel en "Spirou", Francis Dineur con "Tif et Tondu". En esta época se publicaban, además de estas series, otras como "Bibor et Tribar", "Las aventuras de Zizette" y la sección "La Historia novelada de los antiguos Belgas". El resto de las series era de origen norteamericano: "Dick Tracy", "Brick Bradford", "Red Ryder".

Rob-vel (Robert Velter), Jijé (Joseph Gillain) y Franquin

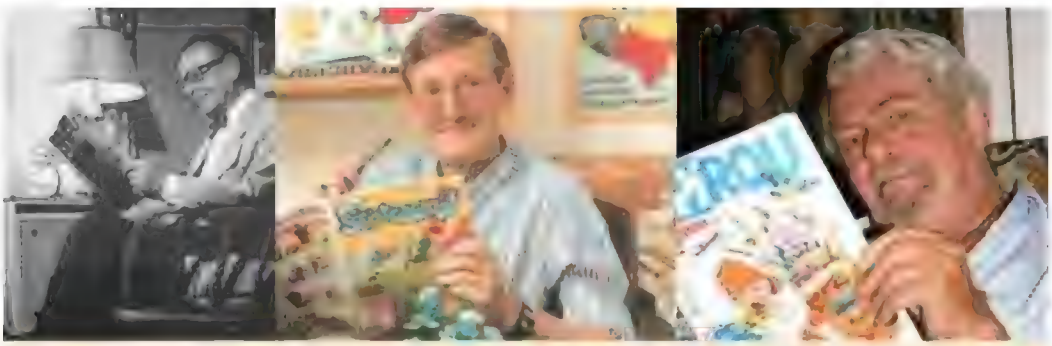
En 1940 tuvo lugar la ocupación alemana. Rob-Vel ya no podía entregar las historias a causa del cierre de las fronteras belgas, así que fue Jijé quien se encargó de animar "Spirou". Fue en este dibujante (de gran talento tanto para la historieta realista como para la cómica, hasta el punto de que se le conocía como "el hombre orquesta") que recayó la responsabilidad de llenar, casi solo, el semanario con sus series "Cristóbal Colón", "Trinet et Trinette", "Emmanuel", "Don Bosco, el amigo de los jóvenes", "Jean Valhardi" (que tomó de Rob-Vel), etc. De él dice Dayez que es el "Hergé" de los Dupuis, ya que, una vez iniciadas sus diferentes series, comenzó a tutelar y adiestrar a otros jóvenes dibujantes a los que fue cediendo poco a poco el protagonismo de las mismas. Y es que a Jijé se le considera, tras Hergé, el segundo padre del cómic belga. Él mismo se inspiró en Hergé (su personaje "Jojo" no es más que un "Tintin" con la nariz afilada). Pero, con el tiempo, sus dibujos se volvieron mucho más redondos, caricaturescos y humorísticos al contrario que los de Hergé, en quien, aunque estaba presente el humor, prefirió primar siempre el elemento realista, y daba preferencia a la línea recta frente al círculo. Bien pronto Jijé se distanció del estilo de Hergé para crear el suyo propio, que influenciaría a muchos otros dibujantes como Franquin, Peyo, Morris, Paape, Hubinon, Roba, Will y Giraud, por aquel entonces muy jóvenes.

Spirou, de Rob-Vel; Jerry Spring, de Jijé (¿antecedentes de Blueberry?) y Gaston Lagaffe, de Franquin

Durante la guerra, la Propaganda Abteilung quiso imponer a un administrador alemán. Como la directiva se opuso, la revista fue prohibida, aunque Dupuis burló este veto publicando dos almanaques en donde aparecían las series habituales. Esto ocurría entre 1943-1944.

Como ya hemos dicho, debido a la imposibilidad de importar series norteamericanas, los dibujantes y guionistas belgas tuvieron que ir sustituyendo a los héroes de ultramar por otros de factura propia. Justo tras la guerra, se incorporaron al semanario André Franquin y Maurice de Bevere, alias "Morris". El segundo fue el encargado de crear un personaje vaquero capaz de reemplazar a los héroes del *far west*, en ese momento tan añorados por el público, y fue así como nació "Lucky Luke". Otra serie, "Buck Danny" (por Charlier y Hubinon), que contaba las aventuras de un intrépido piloto de avión, sustituyó a las muchas sagas bélicas norteamericanas.

En 1945, *Le Journal de Spirou* espaciaba su publicación apareciendo sólo cada dos meses, pero en 1946 volvió a convertirse en un semanario. En 1951, Paape dibujó la primera de "Las bellas historias del Tío Paul", serie mítica que adaptaba a la historieta relatos edificantes o clásicos de la literatura en pocas planchas, y que era dibujado por diferentes artistas. Sirius fue otro de los autores/faro de esta etapa junto con muchos otros que, pertenecientes a World Press, animaron series didácticas y de aventuras (Charlier, Hubinon, Dino Attanasio, Paape, Mitacq, Forton).



Morris (Maurice de Bevere), Peyo (Pierre Culliford) y Roba

En 1952, entró en la revista Pierre Culliford, "Peyo", con su serie "Johan", una fantasía medieval que había conocido una trayectoria anterior en diarios y de la que ya hemos hablado. En 1954, esta serie alcanzó una gran popularidad gracias a la introducción en ella del personaje de Pirlouit, compañero cómico de Johan, planteado en un principio como secundario pero que muy pronto conquistaría las preferencias del público.

Por último, cabe señalar que la etapa realista se caracterizó por el fenómeno de los "clubs". En el seno de la publicación se crearon dos de ellos, el ADS ("Amigos de Spirou"), ideado por Jean Doisy (por aquel entonces, redactor jefe de la casa), y el CSA ("Club Spirou Aviación"), dirigido por Georges Troisfontaines bajo el seudónimo de Georges Cel. En estos primeros tiempos la publicación estaba dirigida, sobre todo, a un sector masculino de entre ocho y doce años interesados por el *scoutismo*, las hazañas bélicas, las actividades al aire libre, etc. Por eso una de las secciones casi fijas en la revista era la dedicada a la aviación: fichas técnicas de aviones, aeromodelismo, colecciones.

Lucky Luke, de Morris; Johan y Pirluit, de Peyo; y Bill y Bolita, de Roba

El ADS constituyó un club muy popular en donde se proponían concursos, actividades, excursiones, sesiones de cine, encuentros, etc. Tuvo, pues, una dimensión social y lúdica que trascendió la publicación. También se dedicaba ocasionalmente a promover obras de caridad, solicitando donativos para causas benéficas. El ADS tenía un ideario bastante similar al de cualquier asociación juvenil de tipo *scout*, contando con un articulado del tipo "un Amigo de Spirou es franco y sincero", "un Amigo de Spirou no tiene miedo", "un Amigo de Spirou es fiel a Dios y a su país", "un Amigo de Spirou está siempre alegre y de buen humor, incluso ante la dificultad", "un Amigo de Spirou no teme ensuciarse las manos, pero desea permanecer limpio en pensamiento, palabra y obra", etc.

La publicación *Le Journal de Spirou*. La etapa humorística.

Se considera que la etapa en la que predominaron las historias de humor en el semanario coincidió, más o menos, con la del exitoso ejercicio de Yvan Delporte como redactor jefe del mismo, aproximadamente entre 1955 y 1968. Esto no quiere decir que antes o después de esa fecha no se editasen series de humor, pero estos años, muy justamente llamados "Los Años de Oro de Spirou", se caracterizaron por una acusada homogeneización de todos los estilos y series, basándose en un humor blando e inocente destinado al público infantil y aún tintado de intenciones moralizantes, didácticas y pedagógicas. El "espíritu Spirou", que en estos años estaba representado por los tres dibujantes punteros de la casa (Franquin, Peyo y Morris; más tarde, se añadiría Roba), se caracterizaba por fomentar un ideal valeroso y heroico de joven, popular y alegre pero sin vulgaridad. Así debía ser también el humor de la serie en la que se desenvolvía. Ésta fue también la etapa en la que vieron la luz algunos de los personajes y series más exitosos de la revista como Gaston, Los Pitufos o Bill y Bolita.

Yvan Delporte, Maunce Tillieux y Jidéhem

Superados por fin los duros años de la guerra y la posguerra, las secciones bélicas se habían quedado algo desfasadas. La economía se había ido recuperando y el público de entonces, con mayor capacidad adquisitiva, reclamaba un semanario con más contenido (de las veinticuatro páginas pasó a las treinta y dos en 1955), de mejor calidad y colorido y que retratara las situaciones que interesaban a los niños urbanitas de la clase media. Fue en esta época cuando el público volcó su interés hacia las historietas completas en álbum, de las que se editaron un buen número de títulos diferentes. Se prodigó, además, la venta de juguetes y otros objetos asociados al semanario: afiches y muñecos de látex representando a los héroes de las series de mayor éxito, colecciones de cromos, sellos, juegos de cartas, disfraces, discos... Estos objetos eran anunciados desde la misma revista, a veces ofrecidos en ella como reclamo. El lector (y, cada vez más, lectora) de *Le Journal de Spirou* se estaba convirtiendo en un pequeño consumista. Este fenómeno también se apreciaba en el contenido de las historias de esa época. Los héroes de las diferentes series ya no vivían en apartamentos modestos, sino en lujosos chalets con todo tipo de comodidades y muebles de diseño. Viajaban a países exóticos durante las vacaciones de verano, conducían coches último modelo o veían la televisión.

Fue por esta época que Dupuis lanzó una publicación paralela a *Le Journal de Spirou,* la titulada *Risque-Tout*, periódico más modesto en calidad y presentación pero en el cual se publicaban obras de los autores de la casa como Franquin, Morris, Will y Peyo. La intención, claro, era la de no perder al sector de público más desfavorecido económicamente. Pero *Risque-Tout* no resistió más que un año (1955-56).

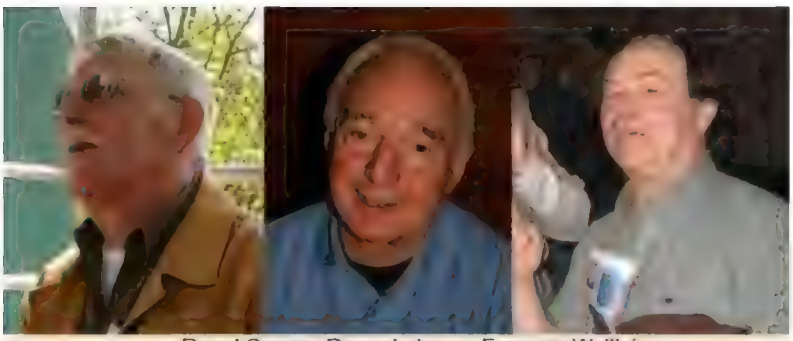
En 1955, Yvan Delporte fue nombrado redactor jefe del magazine. Esta fecha es muy importante, pues fue por impulso suyo que el semanario cobró un gran auge. Las series más exitosas aparecieron aquí, y en 1960 *Spirou* superaba los 150.000 ejemplares vendidos en Francia, más los 85.000 de la Bélgica francófona. En medio de esta bonanza económica, Dupuis trasladó sus oficinas principales (no así las rotativas) de Marcinelle a Bruselas.

De espíritu dinámico, emprendedor, original y, en ocasiones, muy polémico, Delporte introdujo importantes innovaciones, como por ejemplo la costumbre de hacer que unos autores ilustraran los cuentos escritos por otros, o bien la creación de los minirelatos: "Boule et Bill" [Bill y Bolita], de Roba; "Les Schtroumpfs" [Los Pitufos], de Peyo... Se trataba de pequeñas viñetas encartadas en la revista que, una vez recortadas, montadas y grapadas, daban lugar a un minilibro independiente con un relato completo de 48 páginas. Delporte se convirtió también en guionista habitual de numerosas series de éxito, colaborando estrechamente con Franquin, Will, Peyo y otros. A Delporte se debe una gran parte del éxito de "Los Pitufos", no sólo porque fue idea suya el lanzarlos como protagonistas independientes en su propia serie, sino porque fue el coautor de casi todos sus guiones.

Alrededor de 1966, se produjo una ralentización en la creación de series. La agencia World Press ya no producía historietas, los dibujantes de la casa estaban sobrecargados de trabajo y fue preciso buscar ayuda. Se reclutó a una nueva generación de artistas que, primero asistiendo a los maestros consagrados y más tarde creando sus propias series, pronto alcanzaron mucha popularidad, reanimando el semanario. Así entraron en escena Roba ("La Ribambelle", "Boule et Bill"), Maurice Tillieux ("Gil Jourdan") y Jidéhem ("Sophie"), entre muchos otros.

***Le Journal de Spirou.* Las nuevas corrientes.**

Esta etapa vino marcada por el hecho crucial de que los viejos semanarios de historietas estaban desapareciendo poco a poco, ya que el público estaba ahora más interesado en la compra de la obra directamente en álbum, a la vez que el cine y la televisión hacían una gran competencia a la prensa como medio prioritario de información y entretenimiento. Los títulos, antes numerosísimos, cada vez eran menos, la distribución era escasa y la lucha por la supervivencia se hacía cada vez más dura.



Raoul Cauvin, Roger Leloup y François Walthéry

Cuando, en 1968, Yvan Delporte abandonó (forzosamente) la publicación y cedió su puesto a Thierry Martens, las ventas del semanario empezaron a descender. Se ha achacado esto al talante más clasicista y conservador de Martens (que firmaba con el seudónimo de "Monsieur Archive" cada editorial), poco dado a experimentar. También fue a finales de los años sesenta que, por diferentes motivos, muchos de los artistas capitales de la casa se marcharon para trabajar en otras editoriales, tal fue el caso de Franquin y Morris. Martens, ante esta situación, optó por pedir a los nuevos dibujantes que realizaran series parecidas (en tema y grafismo) a las que habían quedado abandonadas. Así, "Los Casacas Azules" (por Salverius y Cauvin) sustituyó a "Lucky Luke", Fournier siguió dando vida a "Spirou", "Los Hombrecitos" (por Seron) parecía un clon gráfico de la obra de Franquin, Gos con su "Scrameustache" parecía querer emular la obra de su maestro Peyo. En suma, que las series proliferaron pero sin el menor atisbo de innovación. En medio de todo esto, un guionista, Raoul Cauvin (que se incorporó en 1968), multiplicaba sus apariciones: con Berck creó "Sammy", con Sandron "Godasse y Godaille". También en este momento se echó mano de ciertos autores españoles como Jesús Blasco o Jordi Bernet, pero sin demasiado éxito.

Aunque sí hay que contar con un par de innovaciones importantes en este periodo. Por un lado, el lanzamiento de las primeras series de heroínas feministas que actuaban en solitario. Así aparecieron "Yoko Tsuno" (Roger Leloup) y, sobre todo, "Natacha" (François Walthéry), cuya serie aportó la novedad de ser la primera dotada de una cierta picardía erótica adulta en esta publicación infantil. Otra novedad digna de mención es que, en 1973, el semanario lanzó las secciones "Carta Blanca" y los "Descubrimientos", un espacio reservado a dibujantes noveles y que contribuiría al lanzamiento de destacados artistas como Frank, Yann o Conrad.

En 1977, tuvo lugar un experimento llevado a cabo por Delporte y Franquin, los cuales propusieron *Le Trombone Illustré* (El Trombón Ilustrado) como un pequeño suplemento encartado en las páginas del semanario y que presentaba un tipo de humor hasta entonces desconocido en *Le Journal de Spirou*, mucho más adulto, cínico y descarnado. En este suplemento, hoy en día mítico, participaron valores como Jannin. Pero sólo vieron la luz treinta números, ya que Charles Dupuis, temeroso por lo atrevido de la experiencia, decidió ponerle término.

En 1978, el periodista Alain de Kuyssche fue nombrado redactor jefe. Entonces es cuando empieza otra próspera etapa para la publicación. De "Spirou y Fantasio" se encargaron, sucesivamente, Nic Broca, Yves Chaland y Tome-Janry. Numerosos creadores publicaron allí sus primeras series, como Frank con "Brousaille", Bercovici con "Las mujeres de blanco" o Wasterlain con "Doctor Poche".

En 1982, el cargo de redactor jefe pasará a ocuparlo Philippe Vandooren. En 1985, la familia Dupuis decidió vender la sociedad a nuevos inversores y *Le Journal de Spirou* pasó a convertirse en *Spirou Magazine.* Tuvo lugar una nueva remodelación consistente en que el semanario, que luchaba bravamente por sobrevivir (el resto de los títulos hacía tiempo que habían desaparecido), decidió ampliar su rango de público incluyendo a la juventud de mayor edad, por lo que las nuevas series y estilos gráficos eran cada vez más adultos. El humor pasó a mezclarse con la aventura y a veces con el dramatismo, se multiplicaron las heroínas; el ecologismo y las campañas de sensibilización y de compromiso con la realidad cobraron gran importancia, apareció la temática sexual, se flirteaba con un público cada vez más formado intelectualmente, se rechazó de una vez y para siempre la censura y se pusieron en cuestión los hábitos adquiridos y los valores tradicionales. El humor fue volviéndose cada vez más negro, y tuvieron gran éxito las parodias, a veces despiadadas, de los héroes de siempre.

le journal de SPIROU
SPIROU
SPIROU

«El semanario *Spirou*, después de haber vivido su época de gloria a mediados de los 50, supo renovar hábilmente su equipo, abrirse a la creación contemporánea e imponerse en la actualidad como el magazine más importante para la juventud. Es, junto con *Tintin*, y quizá todavía más que éste, el lazo simbólico del cómic belga, marcado por sus orígenes católicos y su interpretación de los autores norteamericanos. Las tentativas editoriales por competir con él, como la de *Risque-Tout* (1955-1956) en la misma editorial, no triunfaron nunca. Después de más de medio siglo de existencia, no ha envejecido lo más mínimo.» (*Dictionnaire mondial de la BD*, Gaumer-Moliterni, 1994).

LA HISTORIETA ARGENTINA EN EL SIGLO XIX

OSCAR DE MAJO

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 4, 18-IX-2009

Palabras clave / Keywords:

Siglo XIX/ 19th century

LA HISTORIETA ARGENTINA EN EL SIGLO XIX

La "Prehistorieta"

Ya nadie cree en aquella vieja patraña de que la historieta es un producto del Siglo XX, aunque sea cierto que en él se produjo su consolidación, tal como la conocemos, y su apogeo.

Tampoco nadie cree ya en la supuesta "primera historieta del mundo"... El pobre *Yellow Kid* llora desconsoladamente y se suena los mocos en su vestidito amarillo porque, aunque sigue siendo un símbolo (los símbolos no mueren nunca) ha perdido definitivamente su cetro.

Lo cierto es que, más allá de la estéril discusión del dónde o del cuando, el noveno arte debe haber nacido seguramente en algún lugar del planeta Tierra, a fines de la primera mitad del Siglo XIX, momento en el cual en todas partes a alguien se le ocurrió ponerles textos a los dibujos, logrando así una sola unidad, síntesis simplificadora entre imagen y palabras, que dio nacimiento a los "relatos gráficos", antecedente de la historieta y, por qué no, prehistoria de la historieta... O sea, "prehistorieta".

Los primeros relatos gráficos publicados en la Argentina aparecen en las revistas y periódicos de sátira política que abundaban por estas latitudes en la época de conformación del Estado Nacional. En estas publicaciones, tuvieron un gran éxito las caricaturas litográficas, dibujadas casi en su totalidad por artistas de origen europeo, que de a poco sintieron la necesidad, no solamente de agregar texto, "desparramado" por el dibujo, sino también, para acrecentar el tono crítico, desarrollar en varias viñetas de unidad secuencial discursos y relatos que no podían expresarse en una sola.

La "prehistorieta" más antigua que se logró rastrear es una caricatura política de autor anónimo, aparecida en *El Grito Arjentino* (así, con "jota"), en el año 1839, durante la época del gobierno de Rosas[i]. En esta litografía satírica de carácter político, en la que aparece Tomás Manuel de Anchorena[ii], las "filacterias" (antecedente inmediato del "globo" de la historieta) reproducen el discurso de los personajes, saliendo de su boca.

El sabio Tomas Manuel en su gabinete literario

***El Mosquito*, una lección de historia argentina**

Molesto, zumbón, de picada urticante, como el insecto que le da nombre, *El Mosquito*, fundado en 1863, fue el periódico satírico más popular del Siglo XIX. La historieta logró ocupar un lugar tan importante dentro de sus páginas, que no era una mera ilustración o complemento, sino el atractivo principal del semanario: el público lo compraba para leerlas. El primer ejemplar de este periódico dominical vio la luz el 24 de mayo de 1863 y su último número, el 16 de julio de 1893, más de 30 años después. El 2 de abril de 1868, debido al éxito, se convirtió en diario, y mantuvo la entrega de los domingos destinada a las historietas.

De los más de 100 ejemplares, que se conservan en el Museo del Dibujo y la Ilustración de Buenos Aires, elegí para analizar algunos relacionados con la controvertida figura de Bartolomé Mitre[iii], uno de los más asiduos protagonistas de las "caricaturas dialogadas" del periódico en sus primeros años.

En el N° 91, de febrero de 1865, nos encontramos con una interesante caricatura dibujada por Henry Meyer, que tiene como protagonistas a Bartolomé Mitre y Justo José de Urquiza[iv] Se comentaba por esos tiempos que el presidente Mitre solía "abrir el paraguas" y mostrarse indiferente ante la lluvia de problemas que caía sobre su gobierno (La Guerra contra Paraguay, el bloqueo del puerto de Montevideo, etc. –palabras de las que se cubre con su paraguas), y Urquiza se adaptaba a las decisiones de quien lo había vencido. Dice el diálogo:.

Urquiza: *¿Me da Usted un lugarcito compadre?*
Mitre: *¡Cómo no, amigo! Siéntese no más. Yo sabía que Usted iba a venir; lo estaba esperando.*

El mismo tema relacionado con la Guerra de la Triple Alianza contra Paraguay aparece en el N° 105, de mayo de 1865, y también dibujado por Meyer. Los personajes, esta vez, son el propioMosquito, al centro; Francisco Solano López (presidente del Paraguay), solo a la derecha; Bartolomé Mitre (presidente de la Argentina), Pedro II (emperador del Brasil) y Venancio Flores (presidente de la República Oriental del Uruguay), a la izquierda. El texto dice:

"¿No están prontos todavía? Hace bastante tiempo que peleo solo contra el gigante. Si no vienen pronto a ayudarme, los atravieso a los tres con la otra punta de mi lápiz. Por ser un niño que entra hoy recién en su tercer año no crean que tengo miedo".

Siguiendo con Mitre, en el N° 275, del mes de abril de 1868, dibujada por U. Advinent, la historia que lleva por título "Viaje en las Provincias del Plata", narra acontecimientos iniciados en marzo de 1867, cuando se lanzara la candidatura de "Rufo", Rufino de Elizalde, ministro de Relaciones Exteriores, que iba a suceder en la presidencia a Mitre, quien lo lleva sobre sus hombros. Elizalde era acusado de mantener fuertes vínculos con los intereses del Brasil (por lo que *El Mosquito* lo apodaba "el brasilero"), y por estos años la publicación se identificaba con uno de los más fuertes opositores del presidente Mitre, Adolfo Alsina[v]. Finalmente, la candidatura de Rufino de Elizalde fracasó y, en las elecciones de 1868, el triunfo correspondería a la fórmula Sarmiento[vi]- Alsina. El texto:

Mitre: *¡Caramba! ... ¿Sabes Rufo que pesas? ¿Sabes que no sé si llegaremos a la Posta y que estoy tentado de tirarte al río.*

En el N° 277, del 10 de mayo de 1868, ya nos encontramos con la secuencia que transforma a las caricaturas en una verdadera historieta moderna, dibujada por Enrique Stein, en su primera colaboración para *El Mosquito*.

Analicemos las imágenes y el texto:

En la imagen superior, los personajes son los ya conocidos Bartolomé Mitre, Justo José de Urquiza y Rufino de Elizalde, caracterizados como Lucrecia Borgia, Alsonso de Ferrara y Genaro. El texto dice:

"Lucrezzia Borgia. El duque Alfonso de Ferrara obligando a su esposa Lucrezzia a dar al lindo y joven Genaro el veneno de los Borgia".

La dificultad de imponer a Elizalde como su sucesor obligó a Mitre a un sorprendente entendimiento electoral: la fórmula Elizalde-Urquiza. Todo parecía indicar que los vencedores iban a ser sus elegidos, pero Adolfo Alsina -gobernador de Buenos Aires- le ofreció a Urquiza el voto de sus electores a cambio de compartir con él la fórmula presidencial. Debido a esta situación, Mitre le escribió a Urquiza pidiéndole que "decline noblemente su candidatura", pero Urquiza le respondió que no podía negarse. Finalmente, los electores eligen la fórmula Sarmiento-Alsina.

En la imagen inferior vemos solo a Mitre, y dice el texto:

"¿Cómo diablos haré para hablar en mi manifiesto de la feliz situación que atravesamos?"

En la biblioteca, detrás del presidente (estante superior) hay un tomo cuyo título reza "*Arte de gobernar*" y, en la parte inferior, un volumen con la "*Colección de El Mosquito. Años 1862, 63, 64, 65, 66, 67, 68*" (lo que indica un error del nuevo dibujante ya que esta publicación comenzó a aparecer en el año 1863).

Don Quijote en el Río de la Plata

Don Quijote fue otra de las importantes revistas argentinas dedicadas al humor gráfico político. Fundada por el dibujante y periodista Eduardo Sojo, su primer número apareció el 16 de agosto de 1884 y dejó de publicarse el 1° de noviembre de 1905. Por su postura de franca oposición a los gobiernos de turno y su defensa de los derechos del pueblo, la revista sufrió constantes presiones, persecuciones y censuras de parte de los gobernantes de la época.
Otra de las novedades que se introdujeron en *Don Quijote* podemos apreciarla en la secuencia que reproducimos, dibujada por Sojo en un ejemplar de 1886. Al recurso expresivo de las sombras chinas se le agregan, en la última viñeta, imágenes precursoras de los iconemas (signos gráficos que expresan sensaciones o sentimientos), con las típicas imágenes de rayos y figuras que simbolizan estados de ánimo.

En Montevideo se publicó también una versión de *Don Quijote*, la *Don Quijote Oriental,*entre los años 1887 y 1888. La publicación salía todos los sábados.

Caras y Caretas: la puerta al nuevo siglo

Según Pablo Mendelevich[vii], "la verdadera revista argentina empezó con *Caras y Caretas* (1898-1941), donde quedaron registradas cuatro décadas de historia: historia política, de las costumbres, de la cultura, de la sociedad, del país".

Por eso, aunque es un producto típico del Siglo XX, no podemos dejar de mencionarla, sobre todo porque la primera época de *Caras y Caretas,* iniciada en el XIX, fue la más notable. La dirigía José S. Alvarez, "Fray Mocho", quien accedería luego a la fama también a través de sus cuentos y crónicas costumbristas. La revista cubría todos los aspectos de la vida de entonces, y en cuanto a la historieta, que es lo que nos interesa, en sus páginas nació *La caza del zorro,* de Acquarone, considerada como la primera historieta argentina moderna, en 1901. Pero esto es cuestión de otro siglo.

En cuanto al Siglo XIX, podemos rescatar, desde sus inicios en 1898, las maravillosas ilustraciones de Manuel Mayol y José María Cao (un gallego de la provincia de Lugo, a quien se considera como uno de los "capos" de la caricatura política argentina).

El Grito Argentino, *El Mosquito*, *Don Quijote*, *Caras y Caretas*... Reflejos de un agitado siglo XIX que encontró en los gérmenes de la historieta argentina una manera de hacer política, de hacer humor y de hacer escuela...

BIBLIOGRAFÍA:

- Dell'Aqua, Amadeo (1960). *La caricatura política argentina.* Buenos Aires, Eudeba.
- Mendelevich, Pablo (2002). "Las Revistas Argentinas", en *Contratiempo*, Buenos Aires, N° 5.
- Prieto, Adolfo (1988). *El discurso criollista en la formación de la Argentina moderna.* Buenos Aires, Sudamericana.
- Quesada, Ernesto. 1893. "El periodismo argentino". En: *Nueva Revista de Buenos Aires*, t. IX.
- Román, Claudia Andrea. "Papel Picado: palabras e imágenes en la prensa satírica del Siglo XIX", en *Relics and Selves: Iconographies of the Nacional in Argentina, Brazil and Chile, 1880-1890.* Unites Kindom, fecha de consulta: septiembre 2009. http://www.bbk.ac.uk/ibamuseum/texts/Roman01.htm.
- Suárez Danero, E. M. S. (1964). *El cumpleaños del Mosquito.* Buenos Aires, Eudeba.
- Vázquez Lucio, Oscar E. –Siulnas- (1985). *Historia del humor grafíco y escrito en la argentina.* Buenos Aires,: Eudeba.
- Weill, Georges (1992). *El periódico. Orígenes, evolución y función de la prensa periódica.* México, Limusa-Noriega.

[i]Juan Manuel de Rosas: político argentino, gobernador de Buenos Aires en los períodos 1829-1832 y 1835-1852. Fue amado por sus seguidores y temido y odiado por sus opositores, quienes lo llamaron tirano y dictador. Estuvo en el poder por más de 20 años, con facultades extraordinarias otorgadas por la legislatura provincial, tratando de ordenar el país contra la anarquía política. En *Palabras de Historiador,* Felix Luna lo define como "el mas contradictorio, el mas controvertido y el que ha registrado mas polémicas y el que siempre será un personaje muy ambiguo, muy difícil de definir" (pag.72).

[ii] Tomás Manuel de Anchorena: primo y amigo de Juan Manuel de Rosas, que lo eligió para ocupar importantísimos puestos políticos en su gobierno. Llegó a ser Ministro de Relaciones Exteriores de la Provincia de Buenos Aires.

[iii] Bartolomé Mitre: (Buenos Aires, 26 de junio de 1821 - 19 de enero de 1906) político, militar, historiador, hombre de letras, estadista y periodista argentino; gobernador de la Provincia de Buenos Aires y Presidente de la Nación Argentina entre 1862 y 1868.

[iv] Justo José de Urquiza: militar y político argentino 81801-1870), varias veces gobernador de la provincia de Entre Ríos y primer presidente de la Confederación Argentina, entre 1854 y 1860.

[v] Adolfo Alsina: jurisconsulto y político unitario argentino (1829-1877), uno de los fundadores del Partido Autonomista y del PAN. Fue vicepresidente de Domingo Faustino Sarmiento entre 1868 a 1874.

[vi] Domingo Faustino Sarmiento: político, filósofo, pedagogo, escritor, docente, periodista, estadista y militar argentino (1811-1888); gobernador de la Provincia de San Juan entre 1862 y 1864 y presidente de la Nación Argentina entre 1868 y 1874. Se destacó tanto por su laboriosa lucha en la educación pública como a contribuir al progreso científico y cultural de su país. En 1947 la Conferencia Interamericana de Educación estableció como Día Panamericano del Maestro al 11 de septiembre en homenaje a su fallecimiento.

[vii] Mendelevich, Pablo. "Las revistas argentinas", 2002.

HISTORIETA ARGENTINA. LA PRIMERA MITAD DE LA HISTORIA

OSCAR DE MAJO

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 2, 15-XII-2008

Resumen / Abstract:

Notas: Este artículo es una ampliación y mejora -hechas por el mismo autor en 2006- del publicado en 1996 en la Revista Signos Universitarios, de la Universidad del Salvador, Buenos Aires. Se da la circunstancia de que hay párrafos coincidentes con lo escrito por Claude Moliterni en francés para su enciclopédica `BDGuide´, de 2003. Aclaramos que fue Moliterni quien tradujo -sin permiso- textos de De Majo para su libro y no al contrario.

HISTORIETA ARGENTINA. LA PRIMERA MITAD DE LA HISTORIA

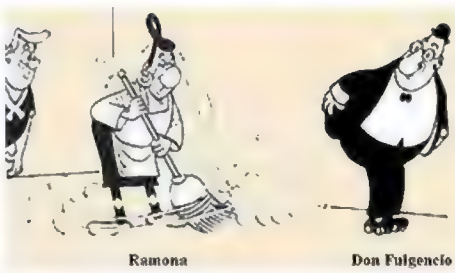
LOS ORÍGENES DE LA HISTORIETA ARGENTINA

El verdadero significado de "historieta" (o cómic, como se ha generalizado en casi todo el mundo) implica una narración visual donde se combinan dibujos y textos, en forma de secuencia, "encadenados". A pesar de esto, suele incluirse dentro del concepto también el humor gráfico, por utilizar las mismas herramientas, aunque no siempre se desarrolle en forma secuencial, o sea a través de varios cuadritos o viñetas, leídos de izquierda a derecha como la palabra impresa, sino en un solo cuadrito unitario ("cartoon").

En Argentina, a pesar de que ya hay panfletos que pueden ajustarse a estas características desde la época de Rosas (mediados del siglo XIX), podemos decir, simbólicamente, que nuestra historieta nace con las "tiras comerciales" y los dibujos de Mayol y Cao publicados en ***Caras y Caretas*** (1898), y más precisamente con *La caza del zorro* de Acquarone, que apareció en esta misma revista en 1901.

En todos estos casos comienza a darse la particularidad de que a los dibujos, ya muy expresivos de por sí, empieza a incorporarse un texto y el "cartoon" único comienza a transformarse en secuencia. Así, de a poco, van apareciendo personajes que se mantienen a pedido de un público que se identifica con ellos, y por eso permanecen. En Argentina, dejando de lado ya lo perteneciente al campo específico del humor gráfico, las primeras "historietas secuenciales" y con personajes fijos, que perduran, (o sea, verdaderas historietas) son *Viruta y Chicharrón* y *Goyo Sarrasqueta*, de 1912 y 1913, respectivamente, que aparecían también en ***Caras y Caretas***. Esto da a nuestra historieta nacional una particularidad distintiva, ya que, en general, el cómic o (en este caso) "tira" nace en las páginas de un diario, mientras que entre nosotros aparece en una revista específica y representante del humor, gráfico y escrito, (que en otros lugares comenzarán a existir mucho después) y pasa a la prensa diaria recién en 1920, cuando el diario ***La Nación*** empieza a publicar tiras, con gran enojo de muchos de sus lectores, que pensaban que con estas "frivolidades" se desmerecía la "seriedad" de la publicación. A pesar de que ***La Nación*** es el diario pionero en la Argentina en cuanto a la

publicación de historietas, el más importante para su desarrollo es ***Crítica***, que desde mediados de la década del '20 y a lo largo de la del '30 albergará lo mejor de la producción nacional y extranjera, gracias al interés de su director, Natalio Botana, por la historieta. Es precisamente en ***Crítica*** donde aparece, en la tira de Dante Quinterno *Aventuras de don Gil Contento*, en octubre de 1928, un personaje secundario que más tarde se transformaría en uno de los más famosos y queridos de nuestra historieta: el indio Patoruzú, que tendrá su propia tira en ***La Razón***, en 1931. También por estos años debuta con sus personajes en los periódicos Lino Palacios, que crea a *Ramona* en 1930, para ***La Opinión*** y a *Don Fulgencio* en 1934, para ***La Prensa***.



Otro de los hitos que debemos marcar es la creación de las primeras "revistas" de historietas, que mencionaré varias veces a lo largo de este estudio: ***El Tony***, de 1928 (-1-), de Editorial Columba (precedida, en realidad, por otra creación de Ramón Columba, de corta duración, ***Las páginas de Columba***, fundada en 1923) y, entre otras que comenzaron a aparecer con mayor o menor suerte en la década del '30, ***Patoruzú***, de 1936, de Dante Quinterno (el número 1 se agotó el mismo día de su aparición), sin olvidar ***Billiken***, fundada en 1919 por Constancio C.Vigil y que albergó a la historieta infantil desde sus inicios.

En la década del '40 comienza la que podría denominarse la "Epoca de Oro" de la historieta argentina, en la que se suman a las ya existentes las revistas ***Patoruzito*** de Quinterno (en la que comienza a dibujar *Vito Nervio* el futuro maestro Alberto Breccia); y otra que marchará a la vanguardia del humor escrito y dibujado por muchos años: ***Rico Tipo***, de Guillermo Divito. Pero, fundamentalmente, el inicio de la época de oro lo marca la aparición y consolidación de la historieta "seria", "adulta", que le valdrá el mote de "literatura dibujada", y que se apoya en la fundación, en 1945, de la revista ***Intervalo***, también de Editorial Columba, que viene a llenar el "bache" y completa el espectro que se da con ***Billiken***, para los chicos; ***Patoruzito***, para los jóvenes, e ***Intervalo***, para los adultos.

Aunque el valor de ***Intervalo*** es innegable, y en ella comenzaron a publicar sus primeras obras muchos de nuestros grandes dibujantes, la estética "quietista" de la revista le otorga una calidad artística cuestionable. Para ganar su prestigio de "adulta", la historieta que se publicaba en ***Intervalo*** se apoyaba casi siempre en modelos literarios, con ausencia por completo de guión, el cual se limitaba a reproducir textualmente o a resumir el texto original adornado con ilustraciones; un palabrerío que repetía casi siempre lo que las pocas imágenes ya mostraban, dejando incluso de lado el tan característico "globo" de los cómics para utilizar sólo el epígrafe (reproducción del texto al pie de la ilustración) o largas tiradas de viñetas ocupadas sólo con palabras, sin dibujos. Aunque hoy parezcan aburridas, estas historietas que se apoyaban en la literatura tradicional y prestigiosa tenían un éxito tal que en 1951 ***Intervalo*** saca un suplemento semanal, ***Intervalo Extra***, dedicado exclusivamente a adaptaciones de la literatura universal.

Aires nuevos llegan a fines de la década, cuando se instala en Argentina la editorial Abril, que, a través de revistas como ***Misterix*** y ***Rayo Rojo***, promoverá la difusión de la historieta nacional y significará lo que en su momento fueron ***Caras y Caretas*** o las publicaciones de Columba o Quinterno. También en los '40 se produce un acontecimiento fundamental: Patoruzú protagoniza el primer dibujo animado argentino, *Upa en apuros*, que se estrena en noviembre de 1942, junto con la película *La Guerra Gaucha*.

En los '50 se afianza esta edad de oro, con la aparición de dos figuras fundamentales para nuestra historieta, que comenzarán a destacarse en los primeros años de la década y que, de alguna manera, iniciarán lo que después se conoció como "cómic de autor": el guionista Héctor Oesterheld, que comienza a publicar en

Editorial Abril, y el dibujante italiano recién llegado a la Argentina, Hugo Pratt, que empieza a dibujar *Sargento Kirk* en 1953, con guiones de Oesterheld. Además, en estos tempranos cincuenta ya brillan con luz propia, sumándose a las ya existentes, revistas como ***Pimpinela***, ***Hazañas***, ***Fantasía***, ***D'Artagnan***, ***Bucaneros***, etc.

LOS ÚLTIMOS AÑOS DE LOS '50: CONSOLIDACIÓN DE LA EDAD DE ORO

A fines de los '50 nos encontramos con un momento decisivo para la historieta, ya que, además de los grandes y profundos cambios que sufre el país y que marcan -como a todo- también a la historieta, es precisamente el año 1957 el que dará a nuestra "literatura dibujada" el perfil que ha mantenido hasta la actualidad, puesto que se comienzan a hacer cosas nuevas, distintas de las que se hacen en el resto del mundo, con asuntos más complejos y más humanos, que se apartan del modelo norteamericano que se seguía hasta el momento.

Sustentadas por el éxito de sus predecesoras y por el afianzamiento de Oesterheld como guionista, aparecen ***Hora Cero*** y ***Frontera***, fundadas por el propio Oesterheld, autor también de la mayoría de los guiones, y rodeado de los mejores dibujantes del momento: un ya depurado Hugo Pratt, Alberto Breccia, Solano López, Arturo del Castillo, José Muñoz, Leo Durañona, Juan Giménez, nombres que harán que el cómic no sea nunca más el de antes y que elevarán la historieta argentina al tope que hoy ocupa a nivel mundial.

En este mismo año de 1957 debuta en las páginas de ***Hora Cero***, en la que aparecerá hasta 1959, una historieta de "ciencia ficción" destinada a convertirse en uno de los pilares del cómic universal: *El Eternauta*, con guión de Oesterheld y dibujos de Solano López. Con *El Eternauta* llega a su cumbre el estilo narrativo de Oesterheld, que deja de lado las clásicas divisiones que hacía la historieta entre "héroes" y "villanos", "pistoleros" e "indios", y comienza a incursionar en la creación de personajes no tan "puros", héroes que tienen miedo, villanos queribles, perdedores y marginados, hombres que luchan por encontrarse y, sobre todo, por "el cambio de domicilio" (-2-) de la aventura, que ubica hechos -que hasta entonces habían sido privilegio de lugares lejanos y exóticos- en sitios cotidianos. Por ejemplo, la clásica escena de la defensa de la Tierra ante la invasión alienígena en los alrededores y dentro de la cancha de River (*El Eternauta*). Otro de los aportes incuestionables de Oesterheld es el hecho de haber agregado a una historieta que desde sus comienzos (dibujos de ***Caras y Caretas*** o ***PBT***) fue testimonial, la característica de ser definitivamente comprometida con la realidad. No es extraño encontrar en los guiones del maestro -sean realistas, de aventuras o de ciencia ficción- alusiones y críticas constantes a la realidad política del país (en muchos casos, verdaderas predicciones de lo que ocurriría algunos años más tarde), que se van haciendo cada vez más evidentes con el correr de los años y que le valieron figurar entre la nómina de desaparecidos, dos décadas después, durante los gobiernos militares.

La producción de Oesterheld en estos últimos años de los '50 es impresionante: *Ticonderoga*, para ***Frontera***, con dibujos de Hugo Pratt; *Rolo, el marciano adoptivo*, para ***Hora Cero***, con dibujos de Solano López (primera historieta argentina de verdadera ciencia ficción, antecedente inmediato de *El Eternauta*); *Nahuel Barros*, para ***Hora Cero***, con dibujos de Carlos Roume; *Ernie Pike*, para ***Hora Cero***, con dibujos de Hugo Pratt; *Cayena*, para ***Hora Cero***, con dibujos de Daniel Haupt; *Tip Kenya*, para ***Frontera***, con dibujos

de Carlos Roume; *Patria Vieja*, para ***Hora Cero***, con dibujos de Juan Arancio; *Verdugo Ranch*, para ***Hora Cero***, con dibujos de Ivo Pavone; *Dr. Morgue* para ***Hora Cero***, con dibujos de Alberto Breccia; *Buster Pike*, para ***Hora Cero***, con dibujos de Julio Schiaffino, además de la ya mencionada *El Eternauta*.

También en esta década tan significativa, podemos mencionar que se comienzan a realizar los primeros intentos serios de "transposición" en la historieta argentina, o sea intentar una proyección o interrelación entre la historieta y otros medios o lenguajes. Ya desde fines de la década del '20, Raúl Roux había adaptado algunas obras literarias famosas al cómic para ***El Tony*** (*Hansel y Gretel*, el cuento de los hermanos Grimm, fue la primera, en 1928, seguida por *Robinson Crusoe*, *La Isla del Tesoro*, etc.), así como José Luis Salinas lo había hecho a lo largo de toda la década del 30 y del 40 (*Miguel Strogoff*, *La Costa de Marfil*, *El último de los Mohicanos*), a partir de sus publicaciones en las revistas ***El Hogar*** o ***Salgari***, ésta última siempre con adaptaciones de obras de un solo autor, Emilio Salgari, que le daba título a la publicación (-3-). Pero estos fueron intentos muy "primitivos", antecedentes de los que mencionamos con la aparición de ***Intervalo*** y con el mismo estilo, que había impuesto por estos tiempos en Estados Unidos Harold Foster, con *Tarzán* y *Príncipe Valiente*. Las "verdaderas adaptaciones", en cambio, son las que comienza a realizar para esta época Alberto Breccia para ***Aventuras*** (y que marcan el estilo que se seguirá en adelante), auxiliadas por un aliado inesperado: el humor.

Con una temática completamente diferente, y volviendo otra vez a nuestro simbólico año 1957, se funda otra de las revistas que trazarán una senda a seguir: ***Tía Vicenta***, publicación humorística, dirigida por Landrú, con un dibujo y un estilo desenfadado, "snob", surrealista y transgresor de comentarios de actualidad, sin tomar partido por nadie, a la manera de la ya famosa ***La Codorniz***, que venía apareciendo en España desde hacía algún tiempo. Entre muchos otros logros de ***Tía Vicenta***, es a partir de ella que, por medio del humor (certificado de nacimiento del cómic universal), se encuentra el verdadero camino para llegar a la tan ansiada "transposición". Cuando ***Tía Vicenta*** rompe el fuego y hace tambalear el monopolio adulto que venía ostentando la historieta "seria" hasta ese momento, comienzan a surgir otras publicaciones, como por ejemplo ***Dr. Merengue***, en la que César Bruto (guionista) y el humorista cordobés Oscar Conti, "Oski" (dibujante), encaran la adaptación de la literatura a partir de la risa, resumiendo en dos o tres páginas desopilantes los "intocables" modelos literarios: *El Cid*, *Don Quijote*, obras de Shakespeare, Dumas, etc., y hasta óperas de Verdi.

Con la satirización que convierte el drama en carcajada "... la adaptación se encuentra a sí misma como específica; aparece un personaje antes ausente: el guionista; el texto inicial está presente en el título del argumento, pero todo, desde el vamos, es historieta pura. El historietista se ríe de lo que adapta, concibiendo la adaptación (...) como una reformulación del texto que lo hace una verdadera nueva 'visión' de lo literario" (-4-). Resulta paradójico que la transposición "en serio" haya encontrado su camino definitivo a través de "la risa".

En realidad, todo esto se origina porque la historieta, en su etapa de maduración, comienza a sentirse "culpable" de sus inicios marginales en lo cómico y lo infantil y apunta a los grandes modelos literarios como una forma de ganar prestigio y de presentarse como divulgadora y medio de acercamiento a la "literatura de verdad". Si bien no podemos negar que en muchos casos la versión en cómic de una obra literaria tradicional fue una forma de acercamiento a los textos originales (-5-), esta función que la historieta se asigna con sentimiento de culpa, como "catarsis", no es, evidentemente, su verdadero fin, sino solamente una de sus posibles manifestaciones, y de ninguna manera una justificación de su existencia. Bien dice Jorge Rivera en

Panorama de la Historieta Argentina: "Se intentaba proponer a la historieta como un camino hacia la lectura, cuando la misma (con sus miserias y sus esplendores, sus posibilidades y sus limitaciones) era una forma de lectura en el modelo de la nueva civilización de las imágenes y el discurso visual".

También en los '50 se da el intento "a la inversa": la historieta comienza a trasladarse a los demás medios. Como ejemplo, podemos mencionar a Enrique Cahen Salaverry, que filmó dos películas con personajes de Lino Palacio, ***Avivato*** (1949) y ***Don Fulgencio*** (1950); a fines de la década, otra vez a Oski, que en 1958 realiza un libro de historia con historietas, ***Vera historia de Indias*** y, en 1959, a Fernando Birri que filma sobre planchas humorísticas de este mismo autor la película ***La primera fundación de Buenos Aires***. Ya en los '60 (1963), Martín Schor hace un cortometraje sobre planchas de Alejandro del Prado, "Calé", con su inigualable ***Buenos Aires en camiseta***.

Nacido a principios de la década del '50 en las tiras del diario ***La Razón***, también en 1957 recala en las ya tradicionales revistas de Columba *El Cabo Savino*, primero en ***El Tony***, después en ***D'Artagnan*** y finalmente en ***Fantasía***. *El Cabo Savino* es el primer militar de la historieta argentina y su autor, Carlos Cassalla, recrea con el personaje el mundo desesperante y marginado del soldado del fortín en las campañas al desierto (tipo Martín Fierro), reflejando a la perfección la ambientación histórica, las armas, el paisaje, la ropa. Uno de los grandes temas que cuestiona Cassalla con esta historieta es la legalidad o no de estas campañas al desierto. Con esta misma temática gauchesca, podemos mencionar como representantes de los '50 las historietas de Enrique Rapela *El Huinca* (1957 nuevamente) y *Fabián Leyes*, que apareció durante varios años en ***La Prensa***, así como *Lindor Covas*, de Walter Ciocca, en ***La Razón***.

Cabo Savino

En materia de novedades, en 1956 Patoruzú (con ***Andanzas de Patoruzú***) y en 1957 Patoruzito (con ***Correrías de Patoruzito***) se "independizan" de las publicaciones que llevan sus nombres y que comparten con otras historietas, para estrenar sus propias revistas, con aventuras exclusivamente de ellos.
Para terminar con este decisivo año '57, debe mencionarse que en las ya famosas revistas de Divito (***Rico Tipo***, ***El Doctor Merengue***), así como en la recién salida ***Tía Vicenta***, comienza a colaborar un autor que también revolucionará el cómic mundial, y lo cambiará para siempre: Joaquín Lavado, que firma sus trabajos con el seudónimo de "Quino" y que, algunos años después, "dará a luz" a Mafalda.

Todo esto en cuanto a la parte "artística" propiamente dicha. En cuanto al mercado, es importante destacar que en el final de la década existían en Argentina alrededor de setenta revistas de historietas (sin contar las extranjeras), que vendían aproximadamente 1.300.000 ejemplares. Basten los ejemplos de ***Patoruzito***, que

llegó a una tirada de 300.000 ejemplares, y el hecho de que, de las 6 revistas más vendidas en Buenos Aires, 5 eran argentinas (***El Tony***, ***Intervalo***, ***D'Artagnan***, ***Patoruzito*** y ***Patoruzú***) y sólo una extranjera (***El Pato Donald***).

LA DÉCADA DEL 60: PRIMERA CRISIS

Después del apogeo de la historieta en la Argentina en las dos décadas anteriores y del "boom" de los últimos cuatro o cinco años, los '60 marcan, indudablemente, su primer síntoma de decadencia. No solamente fracasan económicamente revistas hechas "a pulmón", como las de Oesterheld (***Hora Cero*** mensual, la última en sucumbir, cierra definitivamente sus puertas en 1963, con su Nº 77 "Extra", mientras que la ***Hora Cero*** semanal ya había desaparecido en 1959), sino también los verdaderos emporios económicos como los que sustentaban revistas del tipo de ***Misterix*** o ***Rico Tipo***. Entre otras cosas, esto se debe a la llegada en forma masiva a la Argentina de las revistas mexicanas (Editorial Novaro a la cabeza) a precios muy bajos y con una mejor calidad de impresión, con las que el mercado nacional no puede competir. Otro de los factores desencadenantes de esta crisis (y esta vez a nivel mundial) es la creación de la televisión, que a principios de los '60, en Argentina, ya estaba instalada en casi todos los hogares y era "la" moda avasallante, que no dejaba tiempo para nada más y, como si fuera poco, era gratis. La única editorial que subsiste a todos estos avatares es Columba, que mantiene sus publicaciones tradicionales con gran sacrificio y a costa de bajar su calidad de edición, además del importante hecho de no adquirir las técnicas modernas de las revistas llegadas de afuera, por razones obvias de mantenimiento de precios de tapa. El "truco" al que apela la editorial es el de reducir la periodicidad de sus publicaciones, cediendo su paso las semanales a las quincenales o mensuales, y reemplazando las historietas continuadas por las aventuras "completas", sin el clásico "continuará" que obligaba a comprar el número siguiente.

Un tercer factor de decadencia, pero esta vez en cuanto a calidad artística, es la partida a Europa de los mejores dibujantes argentinos y de los que habían llegado de Italia la década anterior, convocados por editoriales italianas, francesas e inglesas, con mayores oportunidades y mucho mejor pago.

A diferencia del resto del mundo, donde la historieta entra también en una relativa crisis económica pero, por el contrario, empieza a revalorizarse y a ser tenida en cuenta por los círculos literarios e intelectuales, en Argentina, país que ha estado en la vanguardia, que ha hecho escuela, continúa su desvalorización y desprestigio por parte de los demás sectores de la cultura, proceso que se ha mantenido hasta nuestros días. Esta intelectualidad, o pseudointelectualidad, sobre todo la relacionada con la literatura, considera la historieta "bastarda", "infantil" (lo que revela un profundo desconocimiento del tema) y "marginal", indigna siquiera de ser tenida en cuenta. Los pocos escritores que se acercan a la historieta, y no por gusto sino por razones de dinero (como Conrado Nalé Roxlo, Roger Pla, Vicente Barbieri) se ocultan detrás de seudónimos que tratan por todos los medios de mantener en secreto (-6-). Pero todos estos hechos exceden "la línea temporal" que nos propusimos, y su análisis bien merece ser tema de otro artículo.

NOTAS

1. Es importante destacar que ***El Tony*** no solamente es una de las primeras revistas del mundo dedicadas íntegramente a la historieta, sino que es la más antigua, que se publicó hasta los inicios del Siglo XXI.
2. Palabras de Juan Sasturain.
3. Hasta tal punto se consideraba al autor de la obra literaria como único autor, que en la tapa de una Salgari se publicitaba el contenido de la misma con una frase como ésta: "Simon Wonder, una gran historieta de Emilio Salgari", y el nombre del autor del dibujo no figuraba, ni en la tapa ni en el interior.
4. ISTVAN. *Los clásicos en globo*, Buenos Aires, Libros del Quirquincho, 1990.
5. Dice al respecto Alfredo Grassi en *¿Qué es la Historieta?,* Buenos Aires, Columba, 1968: "Hemos dicho ya que se han actualizado las obras literarias inmortales en forma condensada y gráfica: muchas críticas recibió esto por parte de gente que teme que se dejen de leer los originales por haber tenido la versión gráfica en las manos. Pero debemos ser realistas. ¿Cuántos conocerían, por ejemplo, *La dama del olivar*, de Tirso de Molina, si no hubiese sido publicada por ***Intervalo*** en forma gráfica, en una adaptación respetuosa del espíritu del autor y con magníficos dibujos para ayudar a la imaginación del lector?" Indudablemente, esto es cierto.

6. "La ciencia (...) es esencialmente abierta, y su método (por lo menos el de la ciencia moderna) nos predica en forma incansable la imperiosa necesidad de no sucumbir al prejuicio, a la hipótesis basada en un preconcepto o en una observación parcial de la realidad (...). Pero al proceder al dimensionamiento y ordenamiento de su campo específico, por el contrario, la crítica y la pedagogía de la literatura han operado sorprendentemente con cierta ligereza anticientífica al dictaminar que un apreciable número de fenómenos, géneros y formas narrativas o líricas vinculadas con los nuevos medios masivos de comunicación -como la historieta, la novela y el cuento policiales, los relatos de ciencia-ficción, el radioteatro, el humor gráfico, la literatura infantil, etc.- no merecían los "honores" del tratamiento crítico o de la ponderación en un pie de igualdad con otras formas tradicionales, o consideradas como más 'prestigiosas' desde el punto de vista cultural y artístico". Estas palabras con las que Jorge B. Rivera comienza su estudio sobre *Las Literaturas Marginales*, publicado en Buenos Aires por el Centro Editor de América Latina, son por demás elocuentes, y podemos agregar a ellas el hecho fidedigno de que, por ejemplo, J.Mason Brown, el crítico norteamericano que más duramente atacó al cómic en el mundo, confesó públicamente que jamás había leído una historieta en su vida.

BIBLIOGRAFIA

- BIRMAJER, Marcelo (1988). ***Historieta: la imaginación al cuadrado***, Buenos Aires, Dialéctica.
- BROCCOLI, Alberto y TRILLO, Carlos (1971). ***El Humor Gráfico***, Buenos Aires, Centro Editor de América Latina (Colección "La Historia Popular" Nº 69).
- BROCCOLI, Alberto y TRILLO, Carlos (1972). ***Las Historietas***, Buenos Aires, Centro Editor de América Latina (Colección "La Historia Popular" Nº 77).
- CACERES, Germán (1994). ***Así se lee la historieta***, Buenos Aires, Beas.
- CACERES, Germán (1992). ***Oesterheld***, Buenos Aires, Ediciones del Dock.
- CALIGARIS, Hugo (1996). "La historieta cumple un siglo", en ***La Nación Revista***, Buenos Aires, febrero de 1996.
- ***Catálogo de la Primera Bienal Mundial de la Historieta*** (1968), Buenos Aires, Instituto Torcuato Di Tella.
- COMA, Javier (1978). ***Los comics. Un arte del Siglo XX***, Barcelona, Guadarrama.
- CUTULI, Graciela (1996). "La historieta sopla cien velitas", en ***Autoclub***, Buenos Aires, abril de 1996.
- ***El humor y la historieta que leyó el argentino*** (1974), Catálogo de la Segunda Muestra de Humor, Córdoba.
- GRASSI, Alfredo (1968). ***¿Qué es la Historieta?***, Buenos Aires, Columba.
- "Historia de la Historieta. Informe especial" (1995), en ***Conozca Más*** Nº 76, Buenos Aires, 1995.
- ***Historia de los Comics*** (1982/83), Barcelona, Toutain. (Nros. 23 y 43, dedicados a Historieta Argentina)
- ISTVAN (1990). ***Los clásicos en globo***, Buenos Aires, Libros del Quirquincho.
- LA FERLA, Franco (1987). ***Para leer historietas***, Buenos Aires, Don Bosco.
- LANUZA, José Luis (1973). ***El humorismo en la literatura argentina***, Buenos Aires, Fondo Nacional de las Artes.
- LIPSZYC, Enrique (1966). ***Técnica de la historieta***, Buenos Aires, Escuela Panamericana de Arte.
- LIPSZYC, Enrique (1953). ***El dibujo a través del temperamento de 150 famosos artistas***, Buenos Aires, edición del autor.
- MACCIONE, Ignacio (1995). "La importancia de un arte al margen", en ***First***, Buenos Aires, abril de 1995.
- MASOTTA, Oscar (1970). ***La historieta del mundo moderno***, Buenos Aires, Paidós.
- MURARO, Heriberto (1971). "El poder de los medios de comunicación", en ***Transformaciones*** Nº 1, Buenos Aires, Centro Editor de América Latina.
- MURRAY, Luis Alberto (1961). ***Humorismo Argentino***, Buenos Aires, Ediciones Culturales Argentinas.
- PORTAS, Julio A (1969). "La historieta: género literario, industria, problema social", en ***Tarea Universitaria***, Buenos Aires, 1969.
- REST, Jaime (1967). ***Literatura y cultura de masas***, Buenos Aires, Centro Editor de América Latina.
- RINALDI de PINELLE, Nilda y DALMASSO, Teresa (1968). "Postmodernidad y antiutopía en la historieta", en ***Revista de la Universidad de Río Cuarto***, Vol VIII, Nº 2, Río Cuarto, 1988.
- RIVERA, Jorge y ROMANO, Eduardo (1971). ***De la historieta a la fotonovela***, Buenos Aires, Centro Editor de América Latina ("Capítulo Universal" Nº 143).
- RIVERA, Jorge (1976). "Historia del humor gráfico argentino", en ***Crisis*** Nros. 34 y 35, Buenos Aires, 1976.
- RIVERA, Jorge (1981). ***Humorismo y Costumbrismo*** (1950-1970), Buenos Aires, Centro Editor de América Latina ("Capítulo" Nº 116), 1981.
- RIVERA, Jorge. Las literaturas "marginales" (1900-1970), Buenos Aires, Centro Editor de América Latina ("Capítulo" Nº 109).
- RIVERA, Jorge (1992). ***Panorama de la historieta en la Argentina***, Buenos Aires, Libros del Quirquincho.
- SACCOMANNO, Guillermo y TRILLO, Carlos (1980). ***Historia de la historieta argentina***, Buenos Aires, Record.

- SASTURAIN, Juan (1980). "Cultura nacional: las comunicaciones posibles", en ***Línea*** Nº 4, Buenos Aires, 1980.
- SASTURAIN, Juan (1984). "El ABC de un humor único", en ***Clarín Cultura y Nación***, Buenos Aires, 27 de diciembre de 1984.
- SASTURAIN, Juan (1995). ***El domicilio de la aventura***, Buenos Aires, Colihue.
- SASTURAIN, Juan (1982). "El Eternauta no tiene quién lo escriba", en ***Medios y Comunicación*** Nº 17, Buenos Aires, 1982.
- SASTURAIN, Juan (1987). "La crítica ha vivido equivocada", en ***Crisis*** Nº 48, Buenos Aires, 1987.
- SASTURAIN, Juan (1984). "Los caminos de la aventura: Salinas, Pratt, Breccia", en ***Clarín Cultura y Nación***, Buenos Aires, 29 de noviembre de 1984.
- SASTURAIN, Juan (19885). "Oesterheld y el héroe nuevo", en ***Libro de Fierro Especial Oesterheld***, Buenos Aires, Ediciones La Urraca, 1985.
- SASTURAIN, Juan (1979). "Sobre historieta y literaturas marginales", en ***Medios y Comunicación*** Nº 5, Buenos Aires, 1979.
- STEIMBERG, Oscar (1973). "De cómo una historieta enseña a su gente a pensar", en ***Lenguajes*** Nº 1, Buenos Aires, Asociación Argentina de Semiótica, 1973.
- STEIMBERG, Oscar (1971). "El lugar de la historieta" en ***Los Libros*** Nº 17, Buenos Aires, 1971.
- STEIMBERG, Oscar (1982). "La historieta argentina", en ***Todo es Historia*** Nº 179, Buenos Aires, 1982.
- STEIMBERG, Oscar (1972). "La historieta: poderes y límites", en ***Transformaciones*** Nº 41, Buenos Aires, Centro Editor de América Latina, 1972.
- STEIMBERG, Oscar (1977). ***Leyendo historietas***, Buenos Aires, Nueva Visión.
- STEIMBERG, Oscar (1971). ***Los poderes de la historieta***, Buenos Aires, Centro Editor de América Latina.
- SUEZ, Perla (1993). ***La historieta, ¿para qué?***, Buenos Aires, Libros del Quirquincho.
- VAZQUEZ, José Antonio y DALLERA, Osvaldo A. (1987). ***Para leer las viñetas humorísticas***, Buenos Aires, Don Bosco.
- VAZQUEZ, Oscar (Siulnas) (1987). ***Aquellos personajes de historieta (1912-1959)***, Buenos Aires, Puntosur.
- VAZQUEZ, Oscar (Siulnas) (1987). ***Historia del humor gráfico y escrito en Argentina***, Buenos Aires, Eudeba.

HISTORIETA ARGENTINA. LA SEGUNDA MITAD DEL S. XX

OSCAR DE MAJO

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 2, 9-II-2009

HISTORIETA ARGENTINA: LA SEGUNDA MITAD DEL SIGLO XX (1960-1999)

INTRODUCCIÓN

Tras haber repasado la historieta[1] argentina de forma panorámica en un primer ensayo publicado **en esta misma revista** abordamos el estudio de los más recientes años del medio en la Argentina fijando el límite en el año 2000 debido a que carecemos de la suficiente perspectiva hoy como para no abordar el repaso a obras y autores bajo el imperio de la emoción. Creemos que es conveniente dejar pasar un tiempo y decantar hechos y acontecimientos para poder analizarlos desde una cierta distancia.

Mort Cinder, una de las más importantes creaciones de los años sesenta en Argentina

1) LA DÉCADA DE 1960: PRIMERA CRISIS

En las últimas líneas de la primera parte de este estudio nos referíamos a los primeros síntomas de decadencia de la historieta argentina en los inicios de la década de los años sesenta. Es momento de referirse a las excepciones a esta línea general de estancamiento y retroceso.

Dentro de este proceso de decadencia, ocurren algunos hechos fundamentales en el país en el ámbito de la historieta, que podrían hacer pensar que no todo estaba perdido. En 1962, para la segunda época de *Misterix*, Oesterheld crea junto con Alberto Breccia el primer gran éxito de la famosa "dupla", otra de las obras maestras del cómic nacional: Mort Cinder, un personaje que muere y resucita constantemente, que representa la tortura del que nunca termina de morir y al que Breccia, con su dibujo expresionista y realista a la vez, oscuro y cargado de tintas, le dio el "cuerpo" ideal que requerían los guiones de Oesterheld, también en este caso tristemente premonitorios. Prueba de la calidad indiscutible de *Mort Cinder* es que, hace unos años, en España, fue considerada una de las diez mejores historietas del mundo de todos los tiempos.

Pero, indudablemente, el hecho más sobresaliente de la década lo constituye la creación de Mafalda. En 1963 Quino comienza a afianzarse como dibujante y publica su primer libro, *Mundo Quino*, recopilación de los chistes sin palabras que habían aparecido en las revistas en las que él colaboraba, y dibuja una tira con una familia tipo: una madre, un padre (en cuyos rasgos ya reconocemos a los padres de Mafalda) y un nene, con la aparición esporádica de una hermanita (Mafalda), que crea para una campaña publicitaria encargada por la línea de artículos electrodomésticos Mansfield, y que nunca se lleva a cabo. En 1964, Quino presenta las ocho tiras que tiene dibujadas para el suplemento de humor de la revista *Leoplán*, que le publica sólo tres, en las que Mafalda no aparece. Poco después el jefe de redacción de *Primera Plana* le pide a Quino una historieta diferente. Saca del cajón sus viejas tiras y dibuja unas cuantas nuevas, donde el nene desaparece y el protagónico queda a cargo de la hermanita. El 29 de septiembre se publica la primera de ellas. *Mafalda* acaba de nacer.

Millones de líneas, desparramadas por miles de artículos, se han escrito sobre Mafalda. En esta misma publicación, en el número 1 de esta segunda época, fue publicado un artículo sobre Mafalda (por quien suscribe) y la labor, en general, de su autor Quino, **al que se remite al lector**.

Además de la aparición de Mafalda, que es innegablemente el acontecimiento crucial de los años sesenta en la historieta argentina y, me atrevería a decir, uno de los capitales a nivel mundial, otros hechos importantes de la década que pueden destacarse son:

la aparición, en un comercial de lanas San Andrés, en 1962, de dos personajes fundamentales para los chicos, desde ese momento hasta hoy: Anteojito y Antifaz, que tendrán poco después cada uno su propia revista y revolucionarán, de la mano de su creador, Manuel García Ferré, la historieta infantil, el dibujo animado, los programas televisivos para chicos y los métodos educativos de la Argentina;

la vuelta definitiva a Italia, en 1962, de Hugo Pratt, que creará poco después, en 1967, el personaje que lo hizo inmortal: Corto Maltés;

el intento fallido, en 1964, por parte de la Editorial Dayca, de probar con el género de superhéroes creados íntegramente en la Argentina: *Futureman* y *Bird-Man*, que tuvieron un fracaso total, a pesar de que los guiones del segundo estaban a cargo de Oesterherld;

la publicación en *Paris-Match* (Francia) de los chistes sin palabras del humorista argentino Mordillo, en 1966;

la aparición, en este mismo año, de la primera "imitación" de Mafalda: la tira *Perro Mundo*, de José Miguel Heredia, protagonizada por una sociedad canina que reflexiona sobre los problemas de actualidad en el estilo de Mafalda y sus amigos;

la aparición, primero en televisión (Canal 13) y después en la revista *Antifaz*del que será el "clásico" del dibujo animado argentino: Hijitus, del maestro Manuel García Ferré;

también en 1966 comienza a publicar en Argentina uno de los más prolíficos guionistas de historieta del mundo, Robin Wood, nacido en Paraguay pero formado en Argentina y autor, entre otros, de grandes éxitos como *Nippur de Lagash*, *Helena*, *Mi novia y yo* (con los excelentes dibujos de Carlos Vogt), etc;

en 1967, desde Buenos Aires, José Luis Salinas dibuja para el mundo los últimos centenares de tiras del ya mítico *Cisco Kid*, que la agencia King Features interrumpirá al año siguiente, después de casi dos décadas de éxito;

el estreno, en 1968, de la revista propia de Isidoro Cañones, el padrino de Patoruzú, *Locuras de Isidoro*, donde reaparecerán los personajes secundarios típicos de la vida del playboy que ya había creado Dante Quinterno (su tío, el Coronel Urbano Cañones, su mayordomo Manuel) y un nuevo personaje que se volverá tan famoso como el protagonista: su amiga y compañera de juergas, Cachorra.

la aparición, en ese mismo año, de los primeros trabajos en *Boom*, una revista de su Rosario natal, de otro de los grandes futuros genios: Roberto Fontanarrosa;

y, fundamentalmente, la celebración de la *Primera Bienal Mundial de la Historieta* en el Instituto Di Tella de Buenos Aires.

La Argentina es también una de las pioneras en este tema de las bienales. En 1964 se funda en Francia la "Sociedad de Estudios e Investigaciones de Literaturas Dibujadas" y en 1965 se celebra en Bordighera (Italia) el "Primer Congreso Internacional de Historieta". Un año después, también en Italia, se lleva a cabo el primero de los hoy célebres congresos Internacionales de Lucca (que desde hace unos años se hacen en Roma) y se otorga por primera vez el famoso premio Yellow Kid a la producción de cómics. En 1967, en el mismísimo Museo del Louvre de París se realiza la "Primera Exposición de la Historieta", ya que cuando los bohemios franceses descubren que las *bandes dessinées* están emparentadas con el *pop art* le abren puertas que hasta entonces habían permanecido cerradas; y en 1968, el Instituto Di Tella de Buenos Aires organiza la Bienal referida que, por su magnitud, y sobre todo por la presencia de los "grandes", no sólo de la Argentina sino también de todas partes del mundo, atrae la atención de ciertas personalidades del mundo del arte, de la filosofía, de la literatura, de la semiótica, aunque no modifica sustancialmente la postura despectiva que se adopta ante la historieta.

A pesar de que la muestra no obtuvo en la práctica los logros que esperaban sus organizadores (servir de base para la fundación de un museo, hemeroteca y filmoteca de la historieta, para la organización de muestras personales, etc.), demostró que existían en nuestro país artistas de nivel internacional e hizo que los mismos fueran conocidos en círculos ajenos a la historieta. Además, una de sus consecuencias fue la aparición de la revista *LD* (siglas de "Literatura Dibujada")[2], fundada por Oscar Masotta, que comienza a aparecer en noviembre de 1968 y que, aunque dura sólo tres números (hasta enero de 1969) se constituye en la primera revista que, además de publicar historietas, realiza ensayos, comentarios, homenajes y crítica exclusivamente sobre historieta.

En cuanto a lo político, el gobierno militar comienza a hacer sentir su censura en la historieta y en el humor gráfico. En 1966 clausura la famosa revista *Tía Vicenta*, porque hace chistes con los bigotes de Onganía (el Presidente de facto de la Nación) y, algo mucho menos cómico, comienza a desconfiar de los guiones "fantasiosos" de Oesterheld y a recibir el mensaje subliminal (y no tan subliminal) que el guionista desarrolla en sus escritos.

En 1969, para la revista *Gente*, Oesterheld "aggiorna" el guion de *El Eternauta*, que esta vez dibuja Alberto Breccia, y que no llega nunca a terminar de publicarse, porque los ataques a la política son mucho menos sutiles y mucho más directos que en su versión original. Por ejemplo, a la noticia de la radio que anunciaba la invasión extraterrestre a América del Sur se le da un contenido mucho más testimonial: «...traición inconcebible de las grandes potencias. Sudamérica entregada al invasor...» Desde los comienzos de estos convulsionados '60, la historieta argentina empieza a asumir el rol que, hasta el momento, había sido privativo de la literatura: ser testigo de su tiempo.

2) LA DÉCADA DE 1970: EL RESURGIMIENTO Y EL CAOS

Los inicios de la década de los setenta se caracterizan por un profundo "resurgimiento" de la historieta, sobre todo a nivel editorial. A las revistas de Editorial Columba, que habían sobrevivido de la década anterior, se suma en 1974 *Skorpio*, dirigida por Alfredo Scutti, de la editorial Record, que también publicará poco después revistas como *Corto Maltés*, *Pif-Paf* y *Tit-Bits*, con las que se propone reinstaurar la vieja línea de las desaparecidas *Hora Cero* y *Frontera*, con viejos y nuevos aires. En ellas podemos encontrar a Hugo Pratt, con su gran creación "Corto Maltés" y viejos éxitos como "Sargento Kirk", "Ernie Pike", etc.; a Juan Zanotto y Alberto Grassi con "Henga y Hor"; a Ray Collins con "El Cobra", junto a Arturo del Castillo y con "Precinto 56", junto a Lito Fernández, además de otros grandes como Leopoldo Durañona, Solano López, Robin Wood, Carlos Vogt y otros, junto a maestros europeos del medio.

Un hecho para resaltar es que en diciembre de 1975, a partir del nº 15 de *Skorpio*, Carlos Trillo y Guillermo Saccomanno crean la sección "El Club de la Historieta", espacio de crítica y creación donde publican ensayos, comentarios y otras apreciaciones, a lo que suman los mismos autores otra sección en *Tit-Bits*, publicada en forma de capítulos -y a la que más tarde recopilaron en un libro-, titulada *Historia de la historieta argentina*. Muy importante también es el

relanzamiento, por parte de la misma editorial, entre octubre y diciembre de 1976, de las 350 entregas de *El Eternauta* en once fascículos.

Otro de los grandes esfuerzos de la década viene de la siempre atenta ciudad de Rosario, donde entre 1977 y 1979 se publican los únicos tres números de la revista ***Tinta***, dirigida por Sergio Kern, mezcla de fanzine y publicación comercial en la que se lucen excelentes artistas rosarinos, encabezados por Roberto Fontanarrosa. Cabe rescatar de esta producción una historieta del director de la revista, titulada "Marquimán", que relata las aventuras de un superhéroe nacido en el Paraná, hijo de una surubí y amigo de pobres, marginados y malvivientes, «...un lujo de poesía, transparencia y captación de tipos y ambientes cotidianos que tendrá escasos equivalentes en su campo»[iii], y que muestra un camino a seguir en la creación de superhéroes nacionales, totalmente diferentes de los modelos de siempre originarios de los Estados Unidos.

El tercer nuevo proyecto editorial, también de corta duración pero de vital importancia para nuestra historieta, lo propone Ediciones La Urraca con la publicación de los cuatro únicos números, entre septiembre y diciembre de 1979, de la revista *El Péndulo*, dirigida por Marcial Souto. *El Péndulo* constituye un proyecto más relacionado con la literatura, a partir de una serie de adaptaciones que realiza Alberto Breccia de obras de Lovecraft, Poe, etc., y con zonas inexploradas hasta el momento en la Argentina, como la historieta erótica, que empieza a asomar tímidamente, mezclada con un mensaje pseudo moralista, en *Las Puertitas del Señor López*, de Carlos Trillo y Horacio Altuna. Otros logros de *El Péndulo* son los trabajos de Trillo con Enrique Breccia ("Los viajes de Marco Mono") y los de Guillermo Saccomanno con Leo Durañona ("Querida Madre"), que ya empiezan a prefigurar la historieta argentina típica de los años ochenta. Junto con todo este excelente material historietístico, aparecen comentarios y críticas de tono polémico y urticante, sobre todo los de Juan Sasturain sobre Héctor Oesterheld, que ya figuraba en la nómina de periodistas desaparecidos.

Es de hacer notar que en estas publicaciones hace sus primeras armas como guionista el ya consagrado como historiador del medio Carlos Trillo, que se perfila como lo que será, uno de los mejores escritores de historietas de los últimos tiempos, y que había debutado en 1974 con el maestro Alberto Breccia en los nueve geniales capítulos de "Un tal Daneri", un detective del barrio de Mataderos. Pero la consagración definitiva para Trillo llega en 1975, junto al dibujante Horacio Altuna, desde la última página del diario *Clarín*, donde comienzan a publicar una tira realista que será "el" éxito por más de diez años: "El Loco Chávez" quien, junto con su novia Pampita (que se convierte en uno de los símbolos sexuales de la década), pasará a formar parte del folklore nacional. Esta dupla Trillo-Altuna, una de las más famosas en el campo de la historieta, logrará otros éxitos como el ya mencionado "Señor López", "Charlie Moon" y "Merdichesky".

Como una consecuencia lógica de la repercusión experimentada por el medio en los círculos intelectuales tras la *Bienal Di Tella*, en 1970, una editorial "seria", Paidós, publica el libro de Oscar Masotta *La historieta en el mundo moderno*, el primero en la Argentina sobre este tema. También el Centro Editor de América Latina, en su colección *Capítulo. Historia de la Literatura Mundial*, incluye en 1971 un tomo especial cuyo tema son las "Literaturas Marginales", y uno de sus capítulos, escrito por Jorge Rivera y Eduardo Romano, está dedicado a la historieta y la fotonovela (esta última abarca apenas un 20% de la totalidad del estudio, ocupado prácticamente por la historieta). Esta es la primera vez que una historia de la literatura editada en castellano incluye a la historieta, y la segunda en el mundo, después de *Histoire des Littératures*, editada en Francia por Pléiade-Gallimard en 1958.

En el mismo año de 1971, otra colección del Centro Editor de América Latina, *La Historia Popular*, incluye dos libros de Carlos Trillo y Alberto Broccoli: *Las Historietas* y *El Humor Gráfico*, que abordan ambos temas en forma erudita; y una tercera colección de la misma editorial, *Transformaciones*, publica un fascículo con el estudio de Oscar Steimberg, *Los poderes de la historieta*.

Dentro de esta misma línea, en 1973 y por primera vez, la historieta entra en una cátedra universitaria: la de Literatura Argentina de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires (a la que tuve el honor de asistir como alumno), a cargo de los profesores Eduardo Romano y Jorge Rivera, que ya habían dado el "puntapié inicial" con su publicación en *Capítulo* en 1971, y con Juan Sasturain como Jefe de Trabajos Prácticos. Como corolario, dentro de las

actividades académicas organizadas por el Instituto de Literatura Argentina de la Facultad, se realiza en diciembre de 1973 una amplia y documentada muestra de nuestra historieta, con la colaboración del Fondo Nacional de las Artes y de la Asociación Argentina de Dibujantes.

También en Córdoba, a partir de los comienzos de la década, el Museo de Bellas Artes organiza una serie de exposiciones sobre historieta con la colaboración de los principales coleccionistas, guionistas y dibujantes argentinos, y en 1971 nace la genial *Hortensia*, la primera revista humorística que alcanza un éxito nacional desde una provincia. Allí, Fontanarrosa publica por primera vez su personaje más famoso y uno de los más populares de la Argentina: el gaucho "Inodoro Pereyra", y otra de sus grandes creaciones: "Boogie el aceitoso". También la Universidad Nacional de Córdoba comienza a incorporar la historieta como uno de sus temas de estudio.

Inodoro Pereyra, una de las magistrales creaciones de Fontanarrosa, junto con El Aceitoso, a continuación:

Otro hito importantísimo es la creación de otra revista, esta vez en Buenos Aires, de gravitación trascendental en la época: *Satiricón*, de 1972, dirigida por Oscar Blotta (h) y Andrés Cascioli, revista humorística que tanto en textos como en dibujos se permite "innovaciones que antes no se podían ni soñar".

Otras novedades en materia de creadores y creaciones en esta década son:

el debut de un excelente dibujante de la nueva generación: Cristóbal Reinoso, "Crist", que en 1971 nos da a conocer su primera y gran historieta: "García y la máquina de hacer pájaros";

también en el 71 comienza a brillar en las revistas de Columba uno de los futuros grandes del cómic policial: Cacho Mandrafina, con historietas como "El Condenado", "El Husmeante", "Piñón Fijo" y "Peter Kampf";

en este mismo año surge un nuevo y efímero proyecto de la editorial Cielosur: la revista *Top*, con excelentes producciones, como un nuevo "Ernie Pike" en Vietnam (Oesterheld y Rubén Sosa) o "Marc" (Osvaldo Lamborguini con Gustavo Trigo);

en 1972 Alberto Breccia y su hijo Enrique comienzan a trabajar en forma independiente, no por encargo, produciendo primero e intentando vender el producto después. Hasta ese momento, las editoriales pagaban la entrega del trabajo de los historietistas, una única vez, y después eran dueños de reeditarla las veces que querían o venderla al exterior sin que sus creadores recibieran un peso. Los Breccia imponen una nueva forma de trabajo que muchos comienzan a imitar, con lo que empezarán a colocar sus historietas, a veces, simultáneamente en Argentina y Europa, y a convertirse en sus propios empresarios;

siempre en 1972, en el diario *Noticias* empieza a aparecer una nueva historieta de ciencia ficción de Héctor Oesterheld: "La guerra de los Antares", en el tono polémico de "El Eternauta", con dibujos excelentes de Gustavo Trigo, que quedará inconclusa;

en 1973 comienza a publicar sus trabajos, en el suplemento de humor de *Siete Días*, Sendra, uno de los grandes humoristas gráficos de los años noventa, creador de "Yo, Matías", considerado por muchos como el sucesor de Mafalda;

el mismo año, en el diario *Clarín* aparecen dos nuevas tiras: *El Mago Fafá*, de Brócoli, y *Bartolo*, de Carlos Loiseau, "Caloi", donde aparece por primera vez, como personaje secundario, un pajarito sin alas (representante del argentino medio, ése que quiere levantar vuelo, pero no puede, o no lo dejan, porque perdió, o le cortaron, o quizás nunca tuvo, las alas): Clemente, que poco a poco va tomando una relevancia tal que la tira pasará a llamarse *Clemente y Bartolo* y finalmente *Clemente*, cuando Bartolo desaparece definitivamente en 1982;

también en el año 1973 *El Cabo Savino* consigue su propia revista, editada por Columba, que durará hasta 1975;

este año culmina con la consagración definitiva de Alberto Breccia en Europa, cuando recibe en Lucca el máximo galardón del congreso: el "Yellow Kid";

el año 1974 marcará varios momentos importantes. En Argentina, finalmente, el gobierno clausura *Satiricón* ***[iv]***;

en Europa comienza a destacarse uno de los actualmente considerado mejores dibujantes de la historieta mundial: José Muñoz, que había comenzado ayudando a Solano López con los dibujos de "El Eternauta" y había abandonado definitivamente la Argentina en 1972. Allá forma dupla con otro argentino genial, que también está exiliado y que debuta como guionista con él: Carlos Sampayo. Con él conforma uno de los equipos de autores de cómics más importantes del mundo, creadores en 1974 de su máximo éxito: "Alack Sinner", un detective privado que se cuestiona constantemente su profesión, discute con los demás personajes, se separa de su mujer, es alcohólico... Sinner es el típico antihéroe de los setenta y los ochenta, y también el típico exponente de los fracasos argentinos de estas décadas, creado por argentinos que se fueron para siempre de la Argentina, donde se conocerá mucho más tarde. "Alack Sinner" comienza a publicarse a principios de 1975 en Italia; en Argentina se publica primero en *Superhum®* (1980), en forma parcial, y después en forma completa en *Fierro*,en 1984.

y a fin de año reaparece *Satiricón*, pero ya no es la misma. La "bajada de tono", que evidentemente fue la condición para su vuelta, es notable.

En marzo de 1976 se produce el golpe militar que derroca a Isabel Perón y da origen al largo "Proceso de reconstrucción nacional". Las voces del cómic que todavía "gritaban" comienzan (como todas las voces) a callarse y, entre los silencios de los sepulcros, se producen algunos acontecimientos importantes en la historieta nacional:

en diciembre de 1976, Oesterheld y Solano López comienzan a publicar en *Skorpio* "El Eternauta II", mucho más politizado que el anterior, sin mensajes subliminales, sino directos, hasta el punto de transformarse casi en un panfleto;

en la ya famosa última página de *Clarín* aparecen "Diógenes y el linyera", con guion de Jorge Guinzburg y Carlos Abrevaya y dibujos de Tabaré;

en 1978, Carlos Trillo recibe en Italia el Yellow Kid como mejor guionista del mundo de ese año;

y después de tantos años de creación y originalidad dejan de escribirse historias de Patoruzú, Patoruzito e Isidoro y comienzan a publicarse en sus revistas reimpresiones de "las mejores aventuras", cosa que continúa hasta la actualidad.

Después de bastante tiempo sin "voces", en medio del silencio que ya nombramos se produce un acontecimiento fundamental: en 1978, en ediciones La Urraca, Andrés Cascioli funda la revista *Humor* que, entre censuras y amenazas, se irá perfilando como una publicación de abierta oposición a la dictadura militar. En ella se destacan Fontanarrosa, Tabaré, Nine, Fortín, Grondona White y nuevos valores.

Otro año decisivo en este terreno que va ganando la historieta, es 1978, en el que Canal 11 de la Ciudad de Buenos Aires pone en el aire el programa "Las aventuras del Loco Chávez", con actores argentinos (Carlos Rotundo como el Loco y Adriana Salgueiro como Pampita). Más allá de sus logros, que no fueron muchos, cabe destacar que dura sólo cinco programas: el COMFER (intervenido por militares) lo levantó porque el protagonista «es un mal argentino, que no le hace caso a su jefe, y al que le gustan las mujeres», cosa que, además de ridícula, está totalmente desvinculada con el éxito y permanencia del personaje en la tira de *Clarín*. En este mismo año, con motivo del Mundial de Fútbol, comienzan a aparecer en televisión los cortos con marionetas de Clemente, de éxito inmediato, pues los produce Caloi y los muñecos tienen la voz y la esencia que espera la gente, por lo que Clemente se transforma en el "verdadero" símbolo popular del mundial, destronando al "gauchito", símbolo oficial, al que incluso derrota en un duelo en su propia tira del diario.

Aunque ya mencionado este hecho en el artículo sobre Quino referido, es importante volver a destacar aquí que 1973 es un año decisivo para Mafalda: el 25 de julio se despide formalmente de las tiras y no volverá "nunca más", por decisión irrevocable de su propio autor. De todas partes del mundo llegan reclamos para Quino, para que vuelva a recrear a Mafalda; pero él no lo hará, exceptuando algunos dibujos sueltos. El abandono coincide con la aparición de los primeros dibujos animados por televisión, con los que Quino no está muy conforme, pero no puede intervenir porque había cedido los derechos. En realidad, estos dibujos animados no son bien recibidos por el público argentino. Por un lado, debido a la indignación de la gente por la "desaparición" de Mafalda de las tiras, y por el otro, por el hecho de haber "soñado" durante años una voz y un movimiento para los personajes que los dibujos animados no pudieron satisfacer. Sin embargo, en 1974 empiezan a ser difundidos en Italia, siempre ávida de estos *bambini terribili per adulti masochisti*, y en varios países latinoamericanos. También en 1974 se edita en España (en Argentina no) el libro *Diez años con Mafalda*. En 1975, Quino, que está haciendo un largo viaje por Europa, es considerado la figura principal del *Salón Internacional del Cómic de Lucca* y también es invitado especialmente a la *Feria del Libro de Frankfurt*.

Un párrafo aparte merece el análisis de la abrupta e irrevocable decisión de Quino de "abandonar" a Mafalda. El se limitó a hablar de "cansancio" de la "saturación del personaje", de que "Mafalda no podía crecer más" (en edad), pues siendo una nena grande perdería su gracia, y otras excusas creíbles y valederas, pero no demasiado justificadoras de tamaña decisión. ¿Cuáles fueron los motivos reales del fin de Mafalda? Sólo podemos hacer conjeturas, pero, acostumbrados a los temas urticantes que Quino tocaba, o en el mejor de los casos "rozaba", por medio de Mafalda y su barra de amigos, resulta demasiado sugestivo que el abandono se haya dado en el año 1973. Evidentemente, Quino supo que con los aires que se avecinaban Mafalda no iba a poder seguir siendo la misma, y posiblemente no se equivocaba: ¿por qué un año después se edita *Diez años con Mafalda* en España y no en Argentina? ¿Por qué Quino decide hacer un largo viaje, primero por Estados Unidos y luego por Europa, casi inmediatamente después de dejar de dibujar a Mafalda?[v]

Como cierre de una década dolorosa, en 1979 Oski regresa después de muchos años a la Argentina, y muere a fin de año. Mientras tanto, la esposa y los amigos de Oesterheld ya tienen la certeza de que no volverán a saber de él, y que ha desaparecido, al igual que sus cuatro hijas, militantes de la izquierda montonera. Como homenaje, y sin mencionar para nada el hecho de su desaparición, en el n° 48 de la revista *Tit-Bits* (septiembre de 1979) Guillermo Saccomanno y Carlos Trillo publican una nota que le hicieron a Oesterheld a comienzos de los setenta para la revista española ***Bang!***, titulada "Héctor Germán Oesterheld: una aventura interior".

3) LA DÉCADA DE LOS 1980: LA "LOCALIZACIÓN" DE LA HISTORIETA ARGENTINA

Con el inicio de la década se produce un fenómeno que influirá decisivamente en la historieta nacional, y que se da a partir de la consolidación de la revista ***Superhum®***, suplemento de ***Hum®***, que aparece a mediados de 1980, con el asesoramiento creativo de Carlos Trillo, Guillermo Saccomanno y Juan Sasturain, que querían una revista con material exclusivamente argentino, a diferencia de las otras publicaciones de Record, y que se caracterizará por la originalidad y una profunda calidad y creatividad. Juan Sasturain, en una nota de los primeros números, manifestaba la necesidad de convertir a nuestra realidad nacional en "materia aventurable", o sea que toda historieta debía desarrollarse en un ámbito que reflejara no sólo la identidad sino también la "geografía", el "ambiente" cotidiano, que los lectores reconocieran y con el que se identificaran.

Así, se publica finalmente en ***Superhum®*** "Un tal Daneri", de Breccia y Trillo; "Calle Corrientes", de Solano López con Saccomanno, "Sol de noche", con guion de Saccomanno y dibujos de Patricia Breccia; las clásicas de Trillo y Altuna, etc., todas de localización inconfundible, así como la inigualable "Buscavidas", también de Carlos Trillo y Alberto Breccia, una verdadera joya, hoy reconocida a nivel mundial, o incluso otras como las aventuras galácticas de Reynoso-Dose, desvinculadas de una realidad tangible, desarrolladas en futuros catastróficos y deshumanizados pero, indudablemente, "apoyadas" en una realidad argentina y cotidiana fácilmente reconocible. Se destaca, además, en *Superhum®*la presencia de notas críticas y analíticas, fundamentalmente a cargo de Sasturain o Trillo / Saccomanno, que tocaron viejos y novísimos temas de nuestra producción de historietas y que le dieron a la revista, en apariencia frívola y pasatista, un verdadero tono de investigación y seriedad.

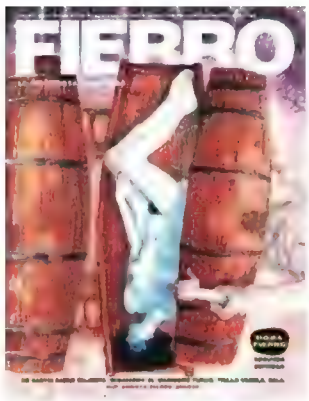
Este proceso de "localización" que, podemos decir, se cristaliza con ***Superhum®***, en realidad había comenzado el 2 de enero de 1980, en la última página de ***Clarín***. Ya desde los años sesenta, gracias a la última página de ***Clarín***, los argentinos habíamos adquirido la costumbre de empezar a leer el diario por atrás, atraídos por la excelente calidad de las historietas que allí se nos presentaban. Pero el material, casi en su totalidad, era extranjero. Los setenta comienzan a incorporar cada vez más manifestaciones de historieta argentina, y este histórico 2 de enero, con el reemplazo de la casi prehistórica "Mutt y Jeff" de Fischer por "Teodoro y Cía.", de Viuti, la contratapa de Clarín pasa a estar escrita, dibujada y firmada íntegramente por argentinos, con escenarios argentinos y problemas argentinos, reconocibles y palpables por los argentinos de los ochenta. Así, «...la contratapa pasó a ser LA OTRA TAPA, con los mismos temas pero otra mirada, tan significativa como la estrictamente periodística (...) con una serie de mensajes fuertemente marcados por la autoría e indisolublemente ligados al resto del diario, casi incomprensibles sin él...»[vi] De esta forma, complicidad e identificación, y no evasión, es lo que busca el lector frente a este "compacto" de tiras, que queda conformado así: "El loco Chávez", de Trillo / Altuna; "Teodoro y Cía.", de Viuti; "Diógenes y el linyera", de Tabaré; "Clemente y Bartolo", de Caloi; "De la crónica diaria", de Dobal y los *cartoons* de Fontanarrosa, Crist y Aldo Rivero. Además, en el cuerpo del diario comienzan a aparecer las caricaturas políticas de Hermenegildo Sábat, ilustrando las noticias más importantes, y en la revista dominical se incorpora en forma fija, a partir de este mismo mes, la página "El Humor de Quino", que sigue hasta la actualidad. Con este hecho, ***Clarín*** se convierte en el medio periodístico que albergará durante la década a los más grandes historietistas del país: Quino, Sábat, Fontanarrosa, Crist y Caloi, y esta es, indudablemente, una de las razones por las que ganó el mote que todavía ostenta: "el gran diario argentino".

También a partir del año 1980, un grupo de dibujantes argentinos liderados por José Quartieri comienza a dibujar en nuestro país algunos de los *comic books* de la línea Disney. Con el correr del tiempo, el grupo va creciendo y afianzándose, y también crecen los títulos de los que se encargan, hasta el punto de que en un momento casi la totalidad de los cómics de Disney para el mundo se producían en un edificio del barrio de Flores, en Buenos Aires, dibujados por Quartieri, Horacio Ottolini, Eduardo David y un nutrido grupo de jóvenes colaboradores.

Con los años, de a poco naufragan las intenciones de ***Superhum®***. A principios del año 83 se "politiza" demasiado y la llegada de la democracia la hace "virar" hacia el destape, por lo que se convierte en una revista más y, a mediados de la década, desaparece sin pena ni gloria. Pero, indudablemente, abre un camino indiscutible de calidad y compromiso.

Otro intento editorial respetable, aunque poco duradero, se da entre noviembre y diciembre de 1983 con la aparición de ***Cuero***, revista quincenal dirigida por Oscar Steimberg y Roberto Rollie. Con sólo 3 números ya apunta a un público más "adulto", con ingredientes de ciencia ficción pesada, novela negra y otras innovaciones, sobre todo en el campo del erotismo o de una insinuada pornografía, hecho que no debe sorprendernos si recordamos que el comienzo de ***Cuero*** coincide con el desbloqueo de la censura que se produce a partir del reinicio tan postergado de la democracia en la Argentina, con el gobierno de Raúl Alfonsín.

Merece también rescatarse que en ***Cuero*** y en ***Don***, otra publicación dirigida por Steimberg, aparece por primera vez un escritor famoso como guionista, utilizando su verdadero nombre y no un pseudónimo como *camouflage*: Dalmiro Sáenz, con historietas como "Yo, sí", dibujada por Sanyú y "Yo acuso, ¿o no?", ilustrada por Torre Repiso. Otras historietas aparecidas en ***Cuero*** son "Matando el tiempo", de Saborido y Trillo; "Recorridos", de Sanyú con Gallego; "Ciudad", de Giménez y Barreiro; "Memorias del viejo mundo", de Dose y Trillo y "Cosas de la Vida", de Rep con Saccomanno. Al igual que ***Superhum®***, la crítica y la investigación ocupan un lugar de importancia en ***Cuero***, con ensayos del mismo Steimberg, los siempre presentes Trillo, Saccomanno y otros.



Este importante proceso de renovación que se había iniciado con ***Superhum®*** llega a su punto culminante en septiembre de 1984 con la creación de una nueva revista de Ediciones La Urraca, ***Fierro***, donde también se destaca la colaboración de Juan Sasturain. Dice Jorge B. Rivera con respecto a la nueva publicación:

«En las entregas de ***Fierro*** la historieta -ya definidamente 'para adultos' por su temática y su lenguaje- alcanza una temperatura creativa que sólo se había esbozado en anteriores proyectos editoriales. Algo ha ocurrido, indudablemente, (...) en este nuevo mensuario que se presenta en los quioscos con tapas diseñadas, con un nuevo sentido de la ilustración (...) De modo sugestivo y ambivalente, la revista se subtitula 'Historietas para sobrevivientes', y algo de eso ocurre, en realidad».[vii]

Podemos mencionar, entre lo mejor que publicó ***Fierro***, "La batalla de las Malvinas", con guion de Barreiro y dibujos de Macagno, Pedrazzini y Pérez; "Evaristo", de Sampayo y Solano López; "Sudor Sudaca" y "Europa en Llamas", de Sampayo y Muñoz; "Ficcionario", de Altuna; "War III", de Barreiro y Juan Giménez; "Metrocarguero", con guion de Enrique Breccia y dibujos de Mandrafina; "El cazador del tiempo" y "El Sueñero", íntegramente de Enrique Breccia; "Museo" de Sasturain y Patricia Breccia; "Sperman", de Fontanarrosa y la revolucionaria "Perramus", de Sasturain y Alberto Breccia, en la que aparece como personaje Jorge Luis Borges, que llega incluso a ganar el Premio Nobel de Literatura, que nunca ganó en la vida real.

Toda esta nueva historieta responde a una mezcla de la fascinación del antiguo material folletinesco con los armados de las nuevas técnicas audiovisuales, todo esto fusionado con la parodia de los clásicos que se arrastra de la década anterior, la sátira política y el "destape". Así, la historieta deja definitivamente de ser el terreno de lo ingenuo o del entretenimiento puro para llegar a un campo estético e ideológico que, necesariamente, debe responder a una realidad local, que el lector debe conocer o reconocer sin dificultad.

Indudablemente, todo esto tiene que ver con el fenómeno de la postmodernidad que, aunque tarde, llega a la historieta nacional, si bien se había hecho notar, muy de a poco, en algunas producciones de los años setenta. Esta nueva estética postmoderna, con su discurso antiutópico, inscribe definitivamente la historieta argentina en una temática que ya no puede ser ingenua (los chicos debieron "crecer" mentalmente para comprender historias que, incluso, fueron teóricamente pensadas para un público muy joven) ni exótica. El "cambio de domicilio" de la aventura se ha terminado de realizar.

Se ha dicho que la postmodernidad nace de una "subversión artística", y la historieta argentina, subversiva por naturaleza a partir de los años cincuenta, era el más propicio de los terrenos para albergarla. Otra de las características postmodernas, que implica el rechazo de lo "nuevo" como "novedad" pura, concepto que endiosó la modernidad, hace que vuelvan a tomarse como modelo los grandes exponentes de la historieta argentina, dejando de lado la moda de "lo negro por la negrura misma" o "lo violento por la violencia misma", predominantes en la historieta norteamericana y desprovistos de denuncia o de compromiso con una realidad propia. Todo esto, sumado a que la apertura democrática permite en nuestro país volver la mirada hacia temas y autores que habían quedado obligadamente silenciados.

No olvidemos tampoco que la postmodernidad reemplaza la visión permanente hacia el futuro que la modernidad nos había impuesto, por un presente continuo que justifica este nuevo enfoque de la ciencia ficción, en la que el futuro debe apoyarse necesariamente en un presente tangible.

Evidentemente, toda esta "nueva moda" desencadena un aluvión de producción, muchas veces caótica, que no tuvo demasiado lugar en las publicaciones clásicas de Columba, que se mantenían en el mercado, ni en ***Skorpio***, y ni siquiera en ***Fierro***. Los "artistas" nuevos, casi siempre muy jóvenes, ante la imposibilidad de hacer conocer sus trabajos, y de dar su opinión en notas críticas, crean publicaciones *subte*, no comerciales, hechas en fotoduplicación y

distribuidas "a pulmón" (en algunas ocasiones, hasta casa por casa y en forma gratuita), que se conocen en el medio con el nombre genérico de fanzines, algunos sólo con material de historietas, otros sólo críticos, los más una mezcla de ambas cosas. Entre estos proyectos *paraprofesionales*, verdadero semillero de la historieta de hoy en día, podemos destacar ***Undercomix*** y ***Novacomix*** (Careaga / José Luis Martín), ***HGO*** y ***Parásito*** (Daniel Ortiz / Jorge Fantoni), ***Comiqueando*** (Andrés y Diego Accorsi, que después se convirtió en una revista de culto, que llegó a tener edición mensual y a distribuirse en Latinoamérica y España), ***Buenos Aires Robot*** (Ralveroni / Dani the O / Mariano D'Angelo); etc.

En respuesta a toda esta estética desopilante, y alimentada en una buena medida por los fanzines, en febrero de 1985 aparece como suplemento de ***Fierro*** el *Subtemento Oxido*, con todas las características de una publicación *underground* (nótese el prefijo *subte* que forma la palabra nueva que reemplaza a suplemento), insertada en una publicación comercial, al que todos empiezan a conocer como "la Oxido de Fierro". Fiel a su mote, en este *subtemento* aparece de todo, se exploran todos los géneros, se da lugar a todo lo nuevo, incluyendo autores, muchos de los cuales no trascienden y permanecen en el anonimato y otros muchos que comienzan a hacerse un nombre y son hoy ampliamente conocidos en el medio, como el recientemente desaparecido Dani The O.

Como corolario, en octubre de 1989, aparece el primer número de ***Comic Magazine***, ambicioso proyecto de Javier Doeyo, con la colaboración de Andrés Accorsi, Hernán Ostuni, Fernando García y otros, que aborda la crítica del cómic y el estudio documental y serio del medio, con trabajos de tal calidad que merecerían figurar en una antología sobre el estudio del cómic, con más razón si se tiene en cuenta la característica predominante de la época: la gente que los produce es muy joven; en este caso, chicos que hicieron sus primeras armas redactando editoriales o correos de lectores de las revistas tradicionales, o asesorando, vendiendo y hasta prestando revistas de historietas en sótanos o entrepisos de librerías tradicionales de la ciudad (como Entelequia), que empiezan a brindarle un espacio (pequeño) al cómic.

En noviembre de 1987 se produce un cambio fundamental en la clásica última página de ***Clarín***. Horacio Altuna, el dibujante del gran éxito de los setenta y los ochenta, "El Loco Chávez", deja el país porque se va a trabajar a España y, de común acuerdo con Trillo, el guionista, da por finalizada la tira, haciendo emigrar a España también al Loco y a su novia Pampita. Los responsables de ***Clarín*** le piden a Trillo que, de alguna manera, continúe con la historia. Contratan a Ernesto García Seijas, dibujante con un estilo muy similar al de Altuna, y el Loco Chávez, periodista de un diario (que a las claras es el mismo ***Clarín***), es reemplazado por otro periodista: "El Negro Blanco". A la gente no le gustó mucho el cambio. Amaban al Loco y a Pampita. Curiosamente, el gran éxito del "negro" se da cuando un personaje secundario, la periodista televisiva Flopi Bach (inspirada, según el dibujante, en la entonces modelo publicitaria Araceli González), empieza a ocupar en el corazón de los lectores el lugar de *sex symbol* de ficción que había dejado vacante Pampita. El éxito es tal que Flopi se convierte en la primera "mujer de papel" que posa desnuda para ***Playboy***, como una actriz o modelo de moda, compartiendo la tapa de la edición argentina de la revista, en su número 72, de septiembre de 1991, con la mismísima Araceli González, con la que se refleja en un espejo. La tira comienza a venderse en Europa, América del Norte y Asia; se lee en castellano, inglés, italiano y sánscrito; en Italia, García Seijas es considerado por los especialistas como el mejor dibujante del mundo.

Tres libros recopilatorios de las tiras de *El Negro Blanco*

Por otra parte, sobre todo el efecto de la localización, hace que las "transposiciones" de la literatura a la historieta, modificadas por la nueva moda y la nueva estética postmoderna, se trasladen definitivamente a la literatura argentina, hasta ese momento dejada un poco de lado en aras de la literatura universal. Así, podemos rescatar el inmejorable ejemplo que nos da nuevamente ***Fierro*** con una serie titulada ***La Argentina en pedazos***, más tarde recopilada en un libro, con estudios críticos de Ricardo Piglia, con recreaciones de "El matadero", de Esteban Echeverría, con dibujos de Enrique Breccia (***Fierro*** n° 1); "Los Dueños de la Tierra", de David Viñas, también con dibujos de Enrique Breccia (***Fierro*** n° 2); "Mustafá", de Armando Discépolo y Rafael de la Rosa, con dibujos de Enrique Breccia y guion de Norberto Buscaglia (***Fierro*** n° 3); "Las Puertas del Cielo", de Julio Cortázar, con dibujos de Carlos Nine y guion de Norberto Buscaglia (***Fierro*** n° 6); "Boquitas Pintadas", de Manuel Puig, con dibujos de El Tomi y guion de Manuel Aranda (***Fierro*** n° 23), etc., o "Triste, solitario y final", de Osvaldo Soriano, con dibujo y adaptación de Sanyú, aparecida por entregas en ***Superhum®***, a partir del n° 8, de junio de 1981.

Otros hechos que podemos destacar son:

en 1981 el Centro Editor de América Latina, esta vez en su nueva colección de Capítulo: ***Historia de la Literatura Argentina***, publica un fascículo dedicado a las "Literaturas Marginales", pero referido solamente a la Argentina, escrito nuevamente por Jorge B. Rivera.

en 1985 se realiza en Barcelona la "Exposición de Humor Argentino", cuyo catálogo cuenta con una introducción analítica de Juan Sasturain;

también en el año 85 se edita el ***Libro de Fierro Especial Oesterheld***, con reimpresiones de los trabajos del maestro desde 1952 hasta 1964, también con un estudio preliminar de Sasturain;

coincidiendo con este especial, por la misma época aparece, sin firma, la tercera parte de *El Eternauta*, con algunos dibujos de Solano López y guion del italiano Ongaro (de dudosa calidad), que no tiene nada que ver con Oesterheld. Sin embargo, este aparece como personaje de la historieta;

en 1988, Hyspamérica comienza a publicar una colección titulada *Grandes Humoristas Argentinos*, la que consta de un libro semanal con obras de artistas como Fontanarrosa, Caloi, Landrú, Viuti, Crist, Sendra, Garaycochea, Tabaré, Grondona White, Liotta, Yacaré y otros grandes;

hacia fines de la década aparece un nuevo valor de la historieta nacional. En 1989 empieza a publicar en ***Skorpio*** uno de los más reconocidos dibujantes del "cómic negro" o *dark* de la actualidad, a nivel mundial: Leonardo Manco;

también en 1989, Clarín y Aguilar editan en forma conjunta un libro con la recopilación de las mejores tiras de ***El Loco Chávez***.

A fines de la década, en un reportaje en el que se le pregunta a Quino qué hubiese sido de Mafalda si hubiera vivido, ya adulta, en la Argentina de ese momento, responde: "Nunca hubiera llegado a adulta. Estaría entre los desaparecidos."

4) LA DÉCADA DE LOS NOVENTA: ¿CONSAGRACIÓN ETERNA O CRISIS DEFINITIVA?

Se hace difícil dar una visión de los años noventa, que se han caracterizado por la dualidad y la contradicción que adelanta la pregunta retórica del subtítulo, a todo nivel, hasta el punto de conocérsela como "la década perdida", y como la causante de todos nuestros males del presente.

En cuanto a la consagración, recién iniciada la década, en el Centro Cultural San Martín se lleva a cabo en 1990, con el auspicio de la Municipalidad de la Ciudad de Buenos Aires, el *Primer Salón Nacional de la Historieta y el Humor*, sin demasiada trascendencia popular, pero que deja un saldo positivo. Un año después, del 1° al 10 de julio, se realiza, esta vez en el Centro Cultural Recoleta, el *Segundo Salón Nacional de la Historieta y el Humor*, y a pesar de que el centro cultural no permite vender ejemplares, no publicita demasiado la exposición ni se la toma muy en serio, este salón es el punto de partida de la *Muestra Permanente de Historieta y Humor* que se viene realizando hasta hoy en forma habitual en la Recoleta.

Además, los años 90 se caracterizan por la consagración definitiva del historietista argentino a nivel mundial. Tanto guionistas como dibujantes, tanto los de siempre como los nuevos valores, triunfan en Europa y son convocados para colaborar con los "monstruos" del cómic norteamericano, más reacios que los europeos para aceptar creadores extranjeros. Artistas de los grandes como Quique Alcatena, Francisco Solano López o Leo Durañona, y chicos nuevos como Fede Cueva, Pez, Horacio Ottolini, Ariel Olivetti y Pablo Raimondi, son contratados por Marvel y DC para dibujar o entintar algunos de sus títulos, y no precisamente los menores, pues hablamos de *Avengers* o *Batman*, entre otros.

Como ejemplos de este *boom* internacional, podemos mencionar que, tomando el año 1994, se llega a la conclusión de que en Italia, uno de los países de mayor producción de cómics en Europa, la mayoría de las revistas publicadas tiene un 25% de material europeo y un 75% de material argentino, ya sea encargado directamente a sus autores o comprado a la editorial Columba. Por otra parte, algunos teóricos de fuera de Argentina emiten sus juicios sobre las mejores historietas de las décadas de los setenta y ochenta y, entre las escogidas, casi un cincuenta por ciento son argentinas de producción nacional.

También, por un lado, la *comicmanía* que ya comenzaba a insinuarse en los últimos años de los ochenta hace que empiecen a abundar en la zona céntrica, primero, y en los barrios más importantes, después, los *cómic shops*, liderados por El Club del Cómic, pionero en el rubro, en los que el público, sobre todo el más joven, se vuelca en masa. Después de casi cuarenta años (salvo intentos esporádicos que habían fracasado estrepitosamente), vuelven a realizarse ediciones argentinas de las revistas de DC y Marvel Comics, caracterizadas, como las antiguas, por una excelente edición, traducción y comentarios, que vuelven a abrir un importante mercado sudamericano.

Y por otro, las editoriales comienzan a publicar a gran escala, en forma de libro, recopilaciones de los éxitos argentinos en Europa y de los clásicos de otras épocas. De la Flor, Doedytores, Columba, Colihue, Record y otras famosas editoriales que hasta el momento no se habían ocupado del tema, comienzan a deleitarnos con las versiones completas (reimpresas o inéditas), por ejemplo, de ***Tigre Hotel***, una de las grandes creaciones de Pablo Zweig (dibujos) y Mario Rucconi (guion); ***Vera Historia de Indias***, de Oski; ***Cosecha Verde***, de Mandrafina y Trillo, uno de los mayores exponentes de la historieta nacional de los últimos tiempos; ***Mi novia y yo***, tomos I y II, de Robin Wood y Carlos Vogt; ***Buscavidas***, de Breccia y Trillo; ***El Eternauta I y II***, ***Sargento Kirk*** y ***Bull Rockett***, de Oesterheld; ***Keko, el Mago***, de Carlos Nine; ***Metallum Terra*** de Quique Alcatena y Eduardo Mazzitelli; ***Transposiciones*** y ***Letras Escogidas***, de Sanyú; ***Versiones***, de Alberto Breccia y Juan Sasturain; ***Bordeline I y II***, de Carlos Trillo y Eduardo Risso; ***El otro yo del Doctor Merengue***, de Divito; ***Don Fulgencio***, de Lino Palacios; ***Alack Sinner***, de Muñoz y Sampayo; ***Ciudad***, de Ricardo Barreiro y Juan Giménez; ***Ciudad II***, de Ricardo Barreiro y Luis García Durán; ***Ministerio*** e ***Instituto***, de Ricardo Barreiro y Francisco Solano López; ***Los Cómics y el SIDA***, de Fernando García y Hernán Ostuni; ***Manual de Historia Argentina***, del Niño Rodríguez; ***Yo, Matías***, varios volúmenes, de Sendra; recopilaciones varias de Fontanarrosa, y muchísimos más.

Dentro de este "éxito asfixiante", en la línea de las mejores revistas de los ochenta, nace con los noventa ***Puertitas***, de Ediciones El Globo, dirigida por Carlos Trillo, que publica los que serán los grandes éxitos de la década; por ejemplo, la ya mencionada "Cosecha Verde" y "Dragger", de Cacho Mandrafina y Carlos Trillo; "Irish Coffee", con dibujos de Carlos Meglia y guion de Carlos Trillo; "Max Calzone", de Parisi y Tabaré; "La sagrada familia", de Enio y Guillermo Saccomanno, con aventuras de la mafia italiana, y muchos más, además de seguir la tradición de sus antecesoras en cuanto a comentarios críticos, notas monográficas y apuntes sobre el cómic. Otra aparición importante es la de la nueva revista ***El Lápiz Japonés***, cuidada y prolija, en forma de libro, realizada por gente muy joven, con la presencia de autores nóveles y muy profesional, a pesar de su estilo *subte*.

Siguiendo con historietas que aparecen en la década y en poco tiempo llegan a ocupar un lugar preponderante, en ***Skorpio***, del n° 178 al 181, de 1991, se publica la excelente "El Golem", con guion de Ricardo Ferrari y dibujos de Cacho Mandrafina y Beto Macagno. En forma de suplemento,

también en ***Skorpio***, se publica "La Fortaleza Móvil", de Quique Alcatena y Ricardo Barreiro, y en las publicaciones clásicas de Columba aparecen joyas como "El Púgil", de Ricardo Ferrari y Lucho Olivera; "El Dios", de Ferrari y Capristo; "Fratelli Centobucchi", de Trillo y Mandrafina y otros.

Pareciera que la historieta se encontrara en un buen momento, pero en realidad está en su momento más peligroso. Este peligro viene, sobre todo, de los famosos círculos intelectuales o de la cultura oficial, que ya no pueden ignorar el fenómeno historieta, que ya no pueden desconocer los premios que reciben los argentinos en el exterior y que ya no pueden dejar de percibir la calidad literaria y gráfica de las obras que producen los argentinos, dentro y fuera del país.

Esta especie de obligación de reconocimiento hace que los antiguos detractores encaren la historieta desde dos puntos diferentes, pero desagradables por igual: el de "perdonavidas", que le dejan un lugar "de lástima" al lado de las artes tradicionales o de la "Literatura Mayor", con una actitud de condescendencia o de superioridad más ofensiva que el rechazo mismo; o el de *snobs* fascinados con un medio que parecen haber descubierto ellos (y que, por supuesto, no existía antes de que ellos lo descubrieran), al que intentan intelectualizar por todos los caminos posibles, por lo que surgen críticas literarias o análisis semióticos complicadísimos y plagados de palabras técnicas o simplemente difíciles que, en mi opinión, no pueden encajar en el estudio de la historieta, o a lo sumo podrían hacerlo, por ejemplo, con la nueva historieta francesa, pero jamás con la argentina, realista, politizada y popular hasta la médula. Todo esto sumado a una polémica que ya resulta aburrida: la de si la historieta pertenece al campo de la literatura, de la comunicación, de las artes plásticas o si es absolutamente independiente, cosa que ni a la historieta ni a los historietistas, en definitiva, les interesa en lo más mínimo. No debemos olvidar que esta conjunción de imagen y texto indisolublemente ligados nació, creció y se desarrolló "al margen", y como representante de la cultura marginal no puede resistir la intelectualización a la que se pretende someterla.

Sin desmedro de lo dicho, no podemos negar una tercera postura, positiva y minoritaria, de los sectores de la cultura tradicional (entre los que queremos encontrarnos) que pretenden integrarla sin descuartizarla, aceptarla sin domesticarla, estudiarla sin intelectualizarla (o por lo menos, no demasiado).

Pero la pregunta retórica del subtítulo nos enfrentaba a una disyuntiva de la que nos queda pendiente el segundo constituyente: la crisis definitiva.

Dentro del mar de éxitos, la realidad económica hace que la gente "ame" la historieta pero no tenga plata para comprar las revistas. Enaltecidas por la crítica, desaparecieron en los años noventa aplastadas por la economía: ***Fierro***, ***Puertitas***, ***Skorpio*** (últimos baluartes de la creatividad nacional en la Argentina), y en los primeros años del siglo XXI las, aparentemente, "eternas" y cuestionadas revistas de Columba.

En cuanto a las versiones nacionales de las revistas norteamericanas, comenzaron y terminaron de desaparecer en los últimos años de la década, por la nueva invasión de las traducidas y producidas en México y, posteriormente, en España, que vuelven a ingresar al país a un precio menor y con una calidad de impresión muy superior, pero con una traducción a un idioma entre localista y neutro, que nos es ajeno.

Algunos dicen que 1992 (año del cierre de ***Fierro***, la más emblemática de las revistas de los últimos años) es el inicio de la debacle. Algunos dicen, también, que a partir de 2002 comienza un tímido reflorecer. Yo creo que todavía es muy aventurado arriesgar que sea así.

En una encuesta realizada por la revista ***Comiqueando***, a fines de 1995, la gran mayoría de los artistas y editores argentinos consultados opinaron que la historieta argentina estaba muerta... o a punto de morir.

5) ¿CONCLUSIONES?

¿Podía estar muerta una rama del arte que estaba pasando por su mejor momento creativo y que había sido reconocida a nivel mundial?

No. Porque la historieta argentina ha creado, desde sus primeros momentos, un grupo de personajes particulares, con nuestras virtudes y nuestros defectos, destinados a formar parte de nuestras vidas y a gravitar en ellas, como contrapartida de los antiguos personajes de la mitología o los caballeros andantes de la Edad Media. Mafalda, por tomar un ejemplo, es para el argentino de hoy (o Superman para el norteamericano contemporáneo), lo que Hércules para un ciudadano de la Grecia antigua o Amadís de Gaula para un español medieval. Todos los conocen, más allá de haber leído o no sus historias; todos se identifican con ellos. Y ni Hércules, ni Amadís, ni Superman, ni Mafalda pueden morir.

Pero la historieta sí puede morir si las editoriales no encuentran cómo mantenerla en el mercado. Sí, si la última producción, la de los muy jóvenes, la que todavía no puede siquiera catalogarse, se caracteriza por una creatividad sin

límites en la parte gráfica, máxime cuando es auxiliada por las más modernas técnicas de la computación, pero también por la ausencia completa de un guion (no existe el guionista joven; los dibujantes cumplen este rol) y por ideas paupérrimas, que en casi todos los casos copian las de los cómics norteamericanos, los cuales (más allá de sus indiscutibles valores) no pueden servir de modelo para una historieta argentina actual.

Hoy, si la imaginación nos ayuda, podemos ver a Superman volando sobre el obelisco, a los X-Men instalando su mansión en el barrio de Belgrano o a Batman entrando al subte para cortar camino hacia la baticueva. Mientras, Patoruzú e Isidoro, desde el geriátrico en el que están internados, releen por milésima vez las reimpresiones de sus aventuras y el Loco Chávez, desde algún pasquín de Madrid o Barcelona, sueña con volver.

Con Mafalda desaparecida durante el "proceso" (según palabras de su propio autor) y con todos nuestros héroes muertos o jubilados, la resurrección de la historieta argentina es un trabajo para... ¿quién?

BIBLIOGRAFIA

* BIRMAJER, Marcelo. *Historieta: la imaginación al cuadrado*, Buenos Aires, Dialéctica, 1988.

* BROCCOLI, Alberto y TRILLO, Carlos. *El Humor Gráfico*, Buenos Aires, Centro Editor de América Latina (Colección "La Historia Popular" Nº 69), 1971.

* BROCCOLI, Alberto y TRILLO, Carlos. *Las Historietas*, Buenos Aires, Centro Editor de América Latina (Colección "La Historia Popular" Nº 77), 1972.

* CACERES, Germán. *Así se lee la historieta*, Buenos Aires, Beas, 1994.

* *Catálogo de la Primera Bienal Mundial de la Historieta*, Buenos Aires, Instituto Torcuato Di Tella, 1968.

* COMA, Javier. *Los comics. Un arte del Siglo XX*, Barcelona, Guadarrama, 1978.

* DE SANTIS, Pablo. *Historieta y política en los '80*, Buenos Aires, Letra Buena, 1982.

* *Historia de los Comics*, Barcelona, Toutain, 1982/83. (Nros. 23 y 43, dedicados a Historieta Argentina)

* ISTVÁN. *Los clásicos en globo*, Buenos Aires, Libros del Quirquincho, 1990.

* LANUZA, José Luis. *El humorismo en la literatura argentina*, Buenos Aires, Fondo Nacional de las Artes, 1973.

* LIPSZYC, Enrique. *Técnica de la historieta*, Buenos Aires, Escuela Panamericana de Arte, 1966.

* LIPSZYC, Enrique. *El dibujo a través del temperamento de 150 famosos artistas*, Buenos Aires, edición del autor, 1953.

* MACCIONE, Ignacio. "La importancia de un arte al margen", en *First*, Buenos Aires, abril de 1995.

* MASOTTA, Oscar. *La historieta del mundo moderno*, Buenos Aires, Paidós, 1970.

* MORA BORDEL, Javier. "Tras las viñetas. Breve panorámica de la historieta argentina actual", en *Tebeosfera*, 2ª época, Nro. 2, 2008.

* MURARO, Heriberto. "El poder de los medios de comunicación", en *Transformaciones* Nº 1, Buenos Aires, Centro Editor de América Latina, 1971.

* MURRAY, Luis Alberto. *Humorismo Argentino*, Buenos Aires, Ediciones Culturales Argentinas, 1961.

* PIGLIA, Ricardo. *La Argentina en pedazos*, Buenos Aires, Ediciones de la Urraca, 1993.

* PORTAS, Julio A. "La historieta: género literario, industria, problema social", en *Tarea Universitaria*, Buenos Aires, 1969.

* REST, Jaime. *Literatura y cultura de masas*, Buenos Aires, Centro Editor de América Latina, 1967.

* RINALDI de PINELLE, Nilda y DALMASSO, Teresa. "Postmodernidad y antiutopía en la historieta", en *Revista de la Universidad de Río Cuarto*, Vol VIII, Nº 2, Río Cuarto, 1988.

* RIVERA, Jorge y ROMANO, Eduardo. *De la historieta a la fotonovela*, Buenos Aires, Centro Editor de América Latina, ("Capítulo Universal" Nº 143), 1971.

* RIVERA, Jorge. "Historia del humor gráfico argentino", en *Crisis* Nros. 34 y 35, Buenos Aires, 1976.

* RIVERA, Jorge. *Humorismo y Costumbrismo (1950-1970),* Buenos Aires, Centro Editor de América Latina ("Capítulo" Nº 116), 1981.
* RIVERA, Jorge. *Las literaturas "marginales" (1900-1970),* Buenos Aires, Centro Editor de América Latina ("Capítulo" Nº 109), 1981.
* RIVERA, Jorge. *Panorama de la historieta en la Argentina*, Buenos Aires, Libros del Quirquincho, 1992.
* SACCOMANNO, Guillermo y TRILLO, Carlos. *Historia de la historieta argentina*, Buenos Aires, Record, 1980.
* SASTURAIN, Juan. "Cultura nacional: las comunicaciones posibles", en *Línea* Nº 4, Buenos Aires, 1980.
* SASTURAIN, Juan. "Dos mil veces Clemente", en *Clarín Cultura y Nación*, Buenos Aires, 28 de noviembre de 1978.
* SASTURAIN, Juan. "El ABC de un humor único", en *Clarín Cultura y Nación*, Buenos Aires, 27 de diciembre de 1984.
* SASTURAIN, Juan. *El domicilio de la aventura*, Buenos Aires, Colihue, 1995.
* SASTURAIN, Juan. "La crítica ha vivido equivocada", en *Crisis* Nº 48, Buenos Aires, 1987.
* SASTURAIN, Juan. "Los caminos de la aventura: Salinas, Pratt, Breccia", en *Clarín Cultura y Nación*, Buenos Aires, 29 de noviembre de 1984.
* SASTURAIN, Juan. "Muñoz y Sampayo: con tinta sangre", en *Catálogo de la exposición Muñoz-Sampayo,* Guernica, 1991.
* SASTURAIN, Juan. Notas en *Superhumor* Nros. 1/9, Buenos Aires, 1980/81.
* SASTURAIN, Juan. "Sobre historieta y literaturas marginales", en *Medios y Comunicación* Nº 5, Buenos Aires, 1979.
* STEIMBERG, Oscar. "De cómo una historieta enseña a su gente a pensar", en *Lenguajes* Nº 1, Buenos Aires, Asociación Argentina de Semiótica, 1973.
* STEIMBERG, Oscar. "El lugar de la historieta" en *Los Libros* Nº 17, Buenos Aires, 1971.
* STEIMBERG, Oscar. "La historieta argentina", en *Todo es Historia* Nº 179, Buenos Aires, 1982.
* STEIMBERG, Oscar. "La historieta: poderes y límites", en *Transformaciones* Nº 41, Buenos Aires, Centro Editor de América Latina, 1972.
* STEIMBERG, Oscar. *Leyendo historietas*, Buenos Aires, Nueva Visión, 1977.
* STEIMBERG, Oscar. *Los poderes de la historieta*, Buenos Aires, Centro Editor de América Latina, 1971.
* SUEZ, Perla. *La historieta, ¿para qué?,* Buenos Aires, Libros del Quirquincho, 1993.
* VÁZQUEZ, José Antonio y DALLERA, Osvaldo A. *Para leer las viñetas humorísticas*, Buenos Aires, Don Bosco, 1987.
* VÁZQUEZ, Oscar (Siulnas). *Historia del humor gráfico y escrito en Argentina*, Buenos Aires, Eudeba, 1987.

NOTAS:

1. Por lo general, usaré "historieta" para referirme a la producción nacional y "cómic" para la del resto del mundo.

2. «...La historieta es prosa, en el sentido de Sartre: cualquiera fuera la relación entre el texto escrito y la imagen dibujada, en la historieta las palabras escritas siempre terminan por reducir la ambigüedad de las imágenes. Y al revés, en la historieta el dibujo nunca deja de "ilustrar", siempre en algún sentido, a la palabra escrita o, para el caso de las historietas 'silenciosas', de ilustrar casualmente la ausencia del texto escrito. Dicho de otra manera: la historieta nos cuenta siempre una historia concreta, una significación terminada. Aparentemente cercana a la pintura, entonces, es su parienta lejana; verdaderamente cercana en cambio a la literatura (sobre todo a la literatura popular y de grandes masas), y también al cine, la historieta es -para decirlo con precisión- literatura dibujada». Oscar Masotta, *LD* nº 1, Buenos Aires, noviembre de 1968.

3. RIVERA, Jorge. *Panorama de la historieta en la Argentina*, Buenos Aires, Libros del Quirquincho, 1992, pág. 68.

4. A pesar de representar al mismo partido político, el Justicialista o Peronista, los tres presidentes argentinos que hubo entre 1973 y 1974 (Cámpora, que renuncia en favor de Perón, el que muere enseguida de iniciada ésta, su tercera presidencia, dejando al mando del gobierno a su Vicepresidente y esposa, "Isabel" Martínez) tuvieron una política que, del primero a la tercera, dio un giro de 180 grados, desde una izquierda rabiosa hasta una ultraderecha.

5. Resulta curioso que Susanita, unos días antes de la despedida, el 18 de junio de 1973, susurrara a los lectores desde la tira: «Ustedes no digan nada que yo les dije, pero parece que por el preciso y exacto lapso de 'un tiempito' los lectores que están hartos de nosotros van a poder gozar de nuestra grata ausencia dentro de muy poco.» ¿Por qué Quino pone y encomilla "un tiempito"? Parecería que la confesión de Susanita dejara entrever una amenaza oculta (la de los "lectores que están hartos de nosotros"), además de no implicar para nada un "para siempre", sino deslizar un "hasta que se calmen las aguas", que evidentemente tardaron demasiado en calmarse como para volver.

6. SASTURAIN, Juan. *El domicilio de la aventura*, Buenos Aires, Colihue, 1995, pág. 246.

7. RIVERA, Jorge. *Panorama de la historieta en la Argentina*, Buenos Aires, Libros del Quirquincho, 1992, pág. 74.

MARIO FAUSTINELLI, EL HOMBRE ORQUESTA

LUIS ROSALES

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 2, 14-III-2008

Resumen / Abstract:

Semblanza del autor italiano Mario Faustinelli.

Notas: El autor expresa su agradecimiento a Andrés Ferreiro y Héctor Pérez Edía por su colaboración.
Palabras clave / Keywords:

Mario Faustinelli, **Hugo Pratt**, **Ivo Pavone**/ Mario Faustinelli, Hugo Pratt, Ivo Pavone

RUMBO AL RIO DE LA PLATA: MARIO FAUSTINELLI

¿EL HOMBRE ORQUESTA?

Este profesional italiano, nacido en Venecia el 8 de octubre de 1924, llego a Argentina en el amanecer de los años 50, formando parte de una legión de connacionales suyos, destinados a colaborar en la mítica editorial Abril de César Civita. Mario procedía del famoso semanario *Asso di Picce*, nacido en 1945, del cual fue fundador, junto a Alberto Ongaro, su primo. Faustinelli ofició en la revista italiana como editor, director, jefe de redacción, tapista, y autor de varias series, como las de Pompeo Bill (ya publicada en 1945, en la revista *Audace*, de Luigi Bonelli), Ray e Roy y Silver Pan, además de colaborar en otras, especialmente *Asso di Picce*, junto a su amigo Hugo Pratt. En concreto, Mario era, ni mas ni menos, un autentico hombre orquesta en la revista veneciana, hoy considerada "de culto".

Para comenzar a conocer parte de la historia de Faustinelli debemos remitirnos a cuando su madre le ofrece la suma de 40.000 liras y decide invertirlas en la revista de historietas *Asso di Picce*, cuya redacción y dirección la instala en las terrazas de su casa. Ese lugar veneciano se constituyó en el sitio de reunión para entrar en la aventura de dar forma y vida a la revista

soñada del grupo de apasionados que conformaban, además de Faustinelli, Hugo Pratt, Alberto Ongaro, Ivo Pavone, Dino Battaglia, Giorgio Bellabitis, Rinaldo Dami y otros colaboradores espontáneos.

Allí comenzó la historia de la revista y de sus amigos. Luego llegó el llamado de la Editorial Abril de Buenos Aires, para donde partiría junto a otros soñadores aventureros como él, todos ellos pibes (chavales) de poco más de 20 años de edad, para vivir en un país que, seguramente les representaría algo así como una etapa de extraordinarias posibilidades para sus corazones ávidos de nuevas experiencias, aventuras fabulosas, abriéndoles las puertas en una profesión que amaban. Así eran ellos en aquel entonces.

Al igual que en Italia. Faustinelli jamás utilizo su propio nombre para firmar los trabajos, prefiriendo los seudónimos de Faust, Oscar Bionda, Martino, Davide,...estos dos últimos los más conocidos en la Argentina.

Esa etapa es comentada por Faustinelli en una entrevista realizada por la periodista Floriana Maudente, aparecida en la revista genovesa *Sarg. Kirk* (numero 36, abril 77). Aquí trascribimos parte de ella: "La oferta de Buenos Aires no era para desperdiciar, así que decidimos el viaje. En el consulado de Argentina me dijeron que: "50.000 pesos es muchísima plata. ¡¡ Ahora, ahorra todo lo que puedas!!". Pero mi vida allí era para no ahorrar, además, la inflación también nos afectaba".-

Mario se acomodó a su existencia a la vera del Río de la Plata, junto con sus compatriotas, perfectamente, viviendo, incluso con ellos. Así era su vida en la Editorial Abril, pero su producción no fue la misma que para el Asso di Picce, pues todo lo que realizó Faustinelli en Argentina, resulto inédito.

Historieta de Pat Brando

Lo primero fue:

RESCATES E INVESTIGACIONES

Esta serie se publicó en el semanario *Cinemisterio* y fue la que lo dio a conocer a los lectores argentinos. En la revista de Abril fue presentada desde el numero 43 (25/7/51) hasta el 70 (30/01/52). Respecto a esta, el investigador Héctor Pérez Edía, amigo y colaborador de TEBEOSFERA, comenta en un pantallazo la sinopsis de la misma : "La historia trata de una extraña organización de investigaciones que apela, en aquellos tempranos años 50, a las computadoras y a las ciencias ocultas para hallar unos violines Stradivarius, robados en un sombríamente pintoresco país de Europa central, con viejitos de película europea, guerrilleros en las montañas de aspecto carpático, militares tuertos con tapa-ojo y bizarros uniformes de opereta y unos extrañísimos monjes, aparentemente descendientes de los atlantes, que viven en enormes cavernas (con una pirámide maya, inclusive en una de ellas) dentro de esas montañas" . En definitiva, esta es la relación histórica de la serie del joven Faustinelli, el que ofrece un dibujo de aspecto primitivo, dado que se trata de uno de sus primeros trabajos en la profesión, particularmente en el género de aventura, no humorístico.

Siguió luego:

KIM DE LA NIEVE

Se publicó originalmente en el semanario *Misterix* entre los números 143 (15/06/51) y el 171 (28/12/51), serie que fue reeditada en Rayo Rojo en 1952, además de *Raio Vermelho* en Brasil, en el semanario francés *Brik Yak* y en la revista italiana *Sag. Kirk* en 1974-75.-

"A esta historieta -comenta Faustinelli - la había llamado "La canción de los lobos", titulo que inmediatamente fue refutado por el editor, pues quería un titulo menos romántico. El nombre del personaje, KIM, fue un homenaje a Kipling y, tratándose de una aventura en Alaska, le adjunté De la nieve. El ascendente, obvio, es Jack London, un autor que aun ahora continua fascinándome. Es estupenda la fuerza con que describe la lucha por la vida, donde los perros se convierten en lobos y el hombre en un animal bestial. Tampoco al editor le agradó, pues deseaba una del far-west, pero yo tenía muy visto al Oeste americano, muy usado; además, no me gusta dibujar caballos. Así que, finalmente, gané la apuesta e impuse el que más me gustaba, "Kim de la Nieve". La historia trata de las aventuras del joven Ken Randall quien, junto a su perro (Demonio), desde California, va en busca de una herencia dejada por su padre en Alaska, tierra donde lo aguardan las aventuras más apasionantes y que lo convertirán en un hombre de verdad. La historia resulta más que interesante, mientras que el dibujo de Faustinelli, mejorado respecto de su anterior producción, muy emparentado con el estilo de Pratt, también muestra un gran avance en cuanto a la técnica y el estilo, con una puesta interesante por los espacios abiertos, postal paisajista que da valor a sus relatos en las heladas tierras del Yukon. En definitiva, un excelente trabajo del artista italiano.-

Para finalizar con:

PAT BRANDO

Se trata de un policial protagonizada por el blondo detective Pat Brando y su pequeña ayudante, la inquieta, picara e inteligente Sybil. Ambos desarrollan aventuras de tiro corto (8, 10 planchas) teñidas de casos que, mayoritariamente, se presentan a ritmo de paso de comedía, conservando las acciones de peligro y misterios. Esta serie, al igual que "Rescates e Investigaciones" no recibió reedición. Fue publicada en *Misterix* desde el nº 270 (30 /11/ 53) al 290 (09 /04 /54), luego continuada en la misma revista desde el nº 324 (03/12/54) al 342 (15/04/55). Faustinelli considera a esta historieta como lo mejor que hizo en Argentina: "Es la serie que recuerdo con más afecto, que más me satisface", relata Mario. "Era la saga de un detective, pero no al estilo de Sherlock Holmes, más bien era la contra cara de Sherlock, pues estaba relacionada con un ritmo divertido, con misterios propios del policial, pero con mucha ironía en los diálogos y las acciones, en un tono alegre, gracioso. Pat era un tipo dispuesto a meterse en cualquier lío, a seguir sus propios impulsos pero, en definitiva era un tipo afortunado, pues siempre salía bien parado. Era, además lo contrario a KIM, que resultaba todo dramático, de aventura pura. Creo que al publico le gustó mucho pues resulto toda una novedad". Y efectivamente así fue, puesto que en esta obra es donde Faustinelli demostró estar en la cúspide de su talento como profesional del cómic, con un buen manejo del ritmo y una narrativa excelente. Martino-Davide se había convertido en un autentico historietista, tanto como escritor como dibujante, lo cual le significaba haber alcanzado el nivel pretendido cuando pisó las orillas del Río de la Plata.

Esto es todo lo de Faustinelli en Argentina...

LOS AMIGOS, EL BARRIO... LA VIDA.-

Continua relatando el creador de los éxitos ya comentados: "Argentina fue el tiempo de los experimentos continuos, de los viajes, de la literatura, de la pintura, del cine a paso reducido... Me embarqué también en la ruta del Paraguay, pasando luego a Sao Paulo y Santos, en Brasil, donde viví experiencias increíbles pero, lo realmente inolvidable, fue lo que vivimos con los muchachos en Buenos Aires".-

En la foto que aquí reproducimos vemos a Ivo Pavone , Hugo Pratt , el propio Mario y Alberto Ongaro, posando frente al chalet donde vivían en Acasuso, villa cercana a Buenos Aires.-

En ese sitio es donde transcurrirían parte de las vivencias de todo el grupo veneciano, donde se reunían, trabajaban se divertían, se afianzaban como amigos, como colegas, como compañeros de aventuras.-

Sergio Tarquinio, uno de sus compañeros de aventura, en entrevista publicada en TEBEOSFERA (edición décimo quinta, primera época) comentaba que "Faustinelli era un muchacho muy culto que leía muchísimo; gran escritor, más que dibujante, al punto que me ocupe de dibujarle muchas tiras de su Kim, aunque realmente se ocupaba poco de dibujar". Ongaro, también, en TEBEOSFERA (edición décimo sexta, primera época) declaró que se ocupó de escribirle parte de algunos de los argumentos de sus series, mientras que el propio Faustinelli dice que su amigo Pratt le planto varias tiras, en especial en lo que respecta a los personajes.

Todo esto nos sorprende mucho, teniendo en cuenta que en *Asso di Piche* era un auténtico hombre orquesta, tal como hemos dicho se encargaba de casi todo mientras que en Argentina debía recurrir a la ayuda de sus compañeros, pero, este comentario va como simple anécdota de un pasaje de su vida, sin ser puntualmente considerado para destacar en sus vivencias argentinas.

Es un hecho extraño, que creo no tiene respuesta, salvo que pensemos que Mario no trabajaba lo suficiente y se dedicaba al "dulce hacer nada" . Pudo ser de ese modo, pero... ¿quién lo sabe?, hecho que carece de importancia en el presente articulo, además ya no podemos contar con la opinión autorizada de Mario, fallecido en 2006.

Pero, ¿a qué se debió su regreso a Italia en 1957? - El mismo se encarga de relatarnos las motivaciones de ese hecho: "Yo había llegado a Buenos Aires a los veinte años, que es una edad para soñar, donde la ventura era una continua tentación, pero ahora yo tenia treinta y dos y uno tiene un mayor equilibrio, uno finalmente comprende que se ha convertido en adulto, uno siente que en verdad, la vida se divide en dos, además, notaba que me estaba convirtiendo en sudamericano, y, como a mi me interesaba mucho la literatura, también notaba que el idioma era un impedimento. Mis raíces estaban aquí, en Italia, así que entendí que era la hora de regresar".

"Cuando volví, los inicios eran difíciles en la profesión y yo estaba en verdad desorientado". Pero, esta es otra historia que algún día relataremos. Lo cierto es que Faustinelli inicio su actividad en el *Corriere dei Piccoli* dirigido por Giovanni Mosca donde se publicó entre otras obras, *Il Piccolo Cow Boy*, con dibujos de Aldo di Genaro y textos de Faustinelli y luego El Pequeño Rey visto en Argentina en el *Rayo Rojo* (1962). Entre 1959 y 1962 dirige el semanario *Bimbo y Bimba*, mientras escribe la serie Patatina, que dibujaran alternativamente Porciani, Canale y Paludeti, a la vez que en funda, junto a otros la editorial Gli Amici donde creara el superhéroe llamado Kolosso que dibujaran alternativamente Porciani, Paludetti, Canale, C.Cossio, Marciere cuya finalización se produce en 1961, pero lo cierto es que su labor se estableció en el medio editorial trabajando como autor y coordinador de obras de carácter enciclopédicos (*Enciclopedía Universal del Arte* de ediciones AMZ, etc), además, se le otorga la autoría junto a Federico Caldura y Maria Perego del muñeco Topo Gigio, que volcó en dibujo animado, luego pasado a largometraje (1961) con la brillante mano de Dino Battaglia. De todos modos, de historietas, se le conoce muy poco, casi nada.

Lo cierto es que de esa etapa de su vida en Italia, aparece como poco menos que en blanco, pues su rastro se diluye lentamente hasta que el 31 de julio de 2006, luego de una larga convalecencia, Mario Faustinelli falleció en Milán a los 82 años de edad, dejándonos como prueba de su participación en la historieta, sus obras, en especial lo hecho en Buenos Aires, en los años 1950 que, sin dudas, fue lo mejor de su carrera, además de esa foto junto a IVO, el chico querido por todos, HUGO, el de las locas ideas (también fallecido), ALBERTO, el galán del grupo.

Ese es el grupo de los venecianos que triunfaron en Argentina, país que amaron desde que llegaron a el, donde vivieron las mas fascinantes aventuras de juventud, donde aprendieron a expresarse con la historieta y que jamás podrán olvidar mientras vivan.

Esa es parte de la historia de aquellos pibes italianos, a los nunca olvidaremos.

Este artículo pertenece a la serie teórica de L. Rosales "Rumbo al Río de la Plata"

LA CONSTRUCCIÓN DE LA MARGINALIDAD EN LA HISTORIETA

LEO PAOLINI

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 2, I-2009

Resumen / Abstract:

Notas: Sección de la Tesis de grado: "Bajo Radar: La Historieta argentina de ciencia ficción durante el Proceso de Reorganización Nacional (1976-1983)", para la Licenciatura en Comunicación Social de la Universidad de Santiago de Estero, Departamento Académico de Buenos Aires). El autor revisa este texto para Tebeosfera en Buenos Aires, el 28 de enero de 2009. Se respeta la redacción original.

LA CONSTRUCCIÓN DE LA MARGINALIDAD EN LA HISTORIETA

A la hora de pensar el posicionamiento crítico de la historieta de aventuras es necesario tener en cuenta tanto su carácter marginal dentro de los géneros literarios y periodísticos, como su propia historia como género. En el primer caso, se tratará de una doble marginalidad, que, al ubicar a la historieta en un cono de sombras dentro de los medios de comunicación y de la cultura, por así decir, oficial, le permitirá eludir las acciones de la censura en ambos campos. En cuanto a su historia, se tratará de ver cómo su capacidad de referencia fue adquiriendo diferentes tonos y registros (más o menos explícitos) en función de los medios (que brindaban un espacio más o menos autónomo e independiente) que se ofrecían para su expresión.

A continuación, proponemos, en primer lugar, un breve recorridopor la historia reciente de la historieta argentina de aventuras, para ver como se construye ese espacio de referencialidad. Luego, trataremos de pensar su marginalidad, para recapacitar en que medida esta se trata de un espacio concedido desde la cultura oficial, o bien construido desde los propios creadores a fin de superarlo para obtener legitimación.

LA HISTORIETA ARGENTINA DE AVENTURAS: BREVE HISTORIA DE UN GÉNERO.

La historieta de aventuras argentina vivió su época de oro entre mediados de la década de 1950 y mediados de la década del 1960.[1]

En 1957 Héctor Germán Oesterheld, funda la editorial Frontera con la que publicará, hasta principios de la década siguiente, las míticas revistas *Frontera, Hora Cero* y *Hora Cero, suplemento semanal*. Con guiones del propio Oesterheld, las revistas convocarán a creadores como Hugo Pratt, Francisco Solano López o Alberto Breccia y, a través de historias como *El Eternauta* o *Ernie Pike*, significarán un quiebre en las formas tradicionales de la historieta de aventuras[2].

En efecto, los guiones de Oesterheld se alejan del maniqueísmo habitual para proponer una historia de interés humano en la que, al decir de Solano López, "los buenos no eran tan buenos, y los malos no eran tan malos". Así,

Hora Cero y *Frontera* suponen el inicio, a nivel mundial, de la historieta moderna, que muestra una maduración temática y técnica de la aventura[3]. Hacia mediados de la década de 1960 este movimiento inicial comienza a perder impulso, hasta detenerse casi por completo. Su simiente creativo, sin embargo, quedará latente y, como veremos, sus efectos se apreciarán años más tarde.[4]

Hacía principios de la mencionada década la editorial Frontera, acosada por las deudas, debe cerrar sus puertas. Si bien Oesterheld continúa produciendo guiones como *Mort Cinder* o *Sherlock Time* (ambos junto a Alberto Breccia) para la revista *Misterix*, el cierre de ésta en 1964 produce la fractura del circuito de creadores, medios y público que se había consolidado desde 1957 y constituía el sostén de la industria de la historieta por aquellos años. Entre 1960 y 1961 se produjo también un éxodo de dibujantes y guionistas que, atraídos por las ofertas de las editoriales europeas (como la inglesa Fleetway), buscaban nuevos espacios para su producción.

El cierre de las editoriales con propuestas innovadoras y el éxodo de los guionistas y dibujantes que sostenían esas propuestas condujo a una producción rutinaria y adocenada. El mercado fue monopolizado por la editorial Columba a través de sus revistas *D´Artagnan, El Tony* o *Fantasía*.

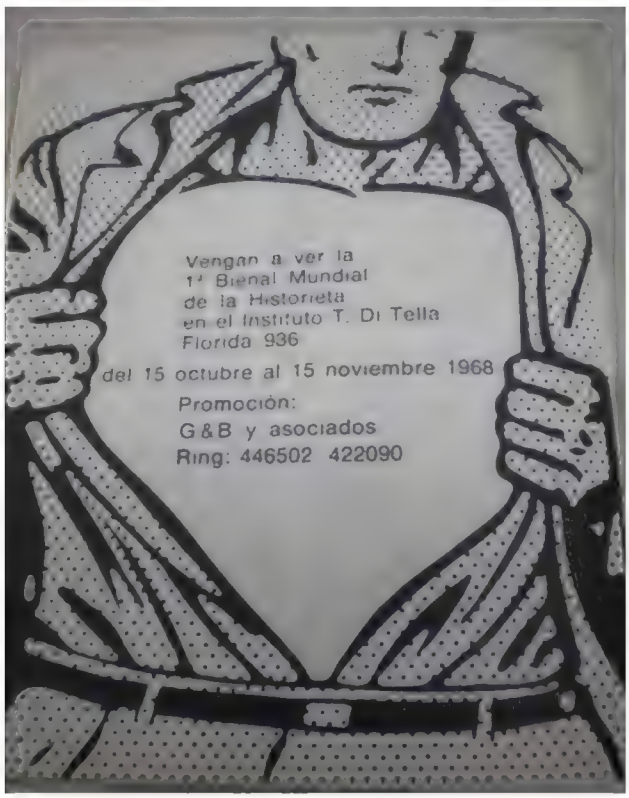
La necesidad de ventas hizo que se masificara y disminuyera la calidad de las historias, caracterizadas nuevamente por un maniqueísmo ya tradicional. Según Carlos Trillo[5], "Columba tenía un modo de producción de estilo hollywoodense: no tomaba el riesgo de presentar propuestas nuevas y continuaba produciendo lo que ya poseía un éxito comprobado". Esto no hizo más que producir una decadencia temática que expulsó a los lectores hacia otras lecturas alejadas del género. Los dichos de Trillo, sin embargo deben matizarse a la luz de otros testimonios. Así, Juan Sasturain decía: "Columba tiene un concepto de la aventura PreOesterheldiano. Y eso que Héctor laburó mucho para Columba. Record, además de ser la contra-cara de Columba tiene una dependencia muy grande del mercado italiano"[6]. Por su parte, el sociólogo Fernando Festino[7] reflexionaba acerca de la mencionada editorial: "En el PRN había auto-censura por parte de las editoriales, sobretodo en Columba. Aunque esta última tampoco fue un panfleto nazi. Tenía su lado fascistoide, pero también tenía artistas que generaban un vehículo de justicia, de bondad, de lucha contra el poder, dentro de los cuales se destacó HGO. Oesterheld hacía historieta ideológica y Robin Wood hacía historieta a-ideológica, pero sus personajes también siempre luchaban contra un tirano"[8].

De estos testimonios se desprende que, si bien la situación económica impedía, o cuando menos había detenido, el desarrollo de emprendimientos editoriales creativos e independientes, la simiente de aquella explosión inicial había sido lo suficientemente fuerte y rica como para permitir la participación de autores innovadores dentro de medios más tradicionales. Si bien es cierto que ésta podía obedecer, por parte de las editoriales, a estrategias comerciales (podemos pensar, por ejemplo, que para editoriales como Columba la presencia de Oesterheld en sus páginas le aportaba un número importante de lectores) no es menos cierto que mientras hubiera un espacio de publicación, la idiosincrasia de estos autores continuaría manifestándose [9]

En este momento, es importante atender a las condiciones de trabajo en las que se desarrolla esta producción. Las circunstancias laborales de los guionistas y dibujantes conformaban, según Juan Sasturain, un régimen a la vez alienante y alienado[10] que tendió a profundizarse luego del éxodo europeo, a la vez que alentaba la partida de los artistas creativos que quedaban hacia otros medios gráficos, como por ejemplo los semanarios humorísticos *Satiricón* y *Mengano*. La explotación tenía así dos caras: una expropiación de todos los derechos sobre los resultados del

trabajo a cambio de un salario, un extrañamiento del estilo y la originalidad al obligarlos a un modo de producción estandarizado. Las editoriales se apropiaban de los originales y los autores renunciaban a todos los derechos sobre las republicaciones y las reventas del material, generalmente al exterior. Esto también permitía a las editoriales disponer de los originales a su antojo (lo que implicaba no solo la reventa, sino incluso hasta la destrucción) a partir de una única paga al momento de la entrega. Por otra parte, esa paga se entrega a cambio de un trabajo a destajo que al generar una producción adocenada y sin estímulo lleva a los autores a una autodesvalorización de su propio trabajo.

En este contexto de producción, circulación y consumo, entre el 15 de octubre y el 15 de noviembre de 1968 se produce, en el Instituto Di Tella, la primera Bienal Internacional de Historieta organizada por Oscar Massotta. Como sostiene Sasturain[11], si bien este hecho significa la entrada de la historieta en el mundo académico y su apreciación teórica desde los marcos brindados, por ejemplo, por la semiótica o el psicoanálisis, esto generaría una suerte de paradoja respecto del género: por un lado, se encuentra la producción masiva, estereotipada en el maniqueísmo; por otra parte, esa producción es abordada desde una perspectiva restringida y europeizada (la impronta inaugural del Umberto Eco de *Apocalípticos e integrados* es ineludible) que se arriesga al aislamiento y a la intelectualización y raya con los peligros de una moda académica. Como veremos al hablar de la marginalidad del género, la inclusión de la historieta dentro de los objetos de la crítica académica podría pensarse antes que como una salida de su situación de género menor, como una estrategia que cristaliza su exclusión en tanto la convierte en un objeto sobre el que se vuelca la cultura oficial y adquiere reconocimiento a la luz de esa mirada.



En ese mismo año se editaba *Che, la vida del Che Guevara*, un libro dibujado por Alberto Breccia y Enrique Breccia, y escrita por Héctor G. Oesterheld, que relataba en forma de historieta la lucha del medico y revolucionario argentino. Previo al PRN, ocurrió uno de los pocos casos de censura a la historieta en la historia argentina. Cuando *Che* apareció a la venta, fue retirado de sus puntos de venta y sus originales fueron destruidos. Sin embargo en 1970, en plena época de prohibición peronista, la biografía historietística de *Evita* salió a la venta realizada por el mismo equipo artístico de *Che*.

Durante la década de 1970, sin embargo, surgen una serie de obras que aparecen al margen de los circuitos comerciales del mercado local y señalan la consolidación de la historieta como género artístico. En 1972, el Centro Editor de América Latina publica el libro *Las historietas* de Trillo y Brócoli que, según Sasturain, señala una conciencia en el crecimiento de la conciencia de la historia y del poder del género.

En 1974, el diario *Noticias*, órgano de prensa de los sectores más radicalizados del peronismo revolucionario, comienza a publicar *La guerra de los Antartes***[12]**, con guiones de Osterheld y dibujos de Trigo. Para ese entonces Oesterheld ya había ingresado a la militancia y se desempeñaba como jefe de prensa de la organización Montoneros. Bajo la forma de tira diaria, este relato cuenta la invasión de la Tierra de unos extraterrestres que toman como base la Antártida y pactan con las grandes potencias la entrega de los países del tercer mundo. La tira queda interrumpida cuando el diario fue clausurado.[13]

En *La guerra de los Antartes* aparece nuevamente la visión oesterheldiana de la guerra como tragedia que de alguna manera ya había aparecido en las dos versiones de *El Eternauta.*

Oesterheld profundizará a partir de aquí el contenido político de sus historias. Este giro ya se había anunciado en 1969 con la republicación de *El Eternauta* (esta vez con dibujos de Alberto Breccia) y que alcanzará su cima cuatro años más tarde cuando comience, en la revista *Skorpio* la publicación de *El Eternauta II.* En las tres historias, el tema de la invasión vehiculiza la denuncia de situaciones de opresión y llama a una resistencia cada vez más radicalizada.

A su vez, Alberto Breccia, quien dibujó el Eternauta en la mencionada versión del semanario, es premiado en Italia y se confirma el mercado europeo como un espacio alternativo para los artistas que no encuentran cabida en el maniqueísmo del mercado local. Así, se abre un nuevo circuito, importante en tanto espacio creativo y de reconocimiento, este espacio será aprovechado por la editorial Record, que en 1974 lanzará la publicación del mensuario *Skorpio*. Apoyada en una conexión con el mercado italiano que permitía una aparición casi simultanea de las historias, Record busca que *Skorpio*, como antes *Misterix*, retome la buena tradición de la historieta de aventuras para un público masivo. Para ello la revista recuperará individualidades dispersas (Pratt, Oesterheld, Breccia) y a la vez dará cabida a guionistas y dibujantes nuevos. El éxito de la revista, apoyada en la exportación a Italia, en la reedición de series clásicas, como *El Eternauta, Mort Cinder, Sherlock Time*, y la presentación de nuevas historias, como *El Eternauta II*, le permitirá a Record expandirse editorialmente y presentar otros productos como *Tits Bits, Corto Maltés, Pif-Paf* o *Skorpio extra*, con las cuales pelear el monopolio del mercado que hasta entonces ostentaba la editorial Columba.

1974 es también el año en el que aparece *Un tal Daneri*, con guiones de Carlos Trillo y dibujos de Alberto Breccia. Aunque tuvo una difusión inicial en publicaciones efímeras, la obra marcaría un cambio en los escenarios de la aventura.

Ese cambio de escenario y de registro (ya no se trata de escenarios utópicos o irreales, alejados del lectores por la distancia histórica o una ciencia ficción futurista) llevaría a Trillo a la creación, junto a Altuna, de *El loco Chávez*

que desde 1975 aparecerá en la contratapa del diario *Clarín*. Trillo y Altuna cultivarán allí un costumbrismo coloquial y presentarán un protagonista que, como sostiene Sasturain, es más una ausencia que una afirmación, una mirada antes que un sujeto que obre efectivamente sobre el mundo. El loco se aleja tanto del superhéroe como del antihéroe y oscila entre la indiferencia, el miedo y la mediocridad. El registro de la cotidianeidad será retomado por Trillo en *Las puertitas del Sr. López*, en un tono que podríamos pensar como "indirectamente realista" en tanto es la actitud de evasión del protagonista, antes que la peripecia de la trama, lo que parece proponer una identificación al lector.

Las diferentes obras de Trillo proponen un registro político distinto al que podría presentarse, por ejemplo en Oesterheld. Un mecanismo que en vez de trabajar con la denuncia utópica, prefiere proponer una elipsis que se cuela en los pliegues de una representación realista. Así, deberíamos distinguir entre una narración militante y otra elíptica. Para ahondar en esta última es necesario atender a las conexiones entre historieta y humor gráfico.

Puede decirse que en el año 1979 se produce una convergencia entre el desarrollo de la historieta y el que venía produciéndose, desde mediados de los sesenta, en el humor gráfico. A diferencia de la historieta (acaso más tácita, más tangencial) el humor gráfico siempre presento una mayor flexibilidad para responder con acierto a las circunstancias histórico políticas en las que debieron moverse los medios. Ya desde los años sesenta el humor acompaña a la historia, gana espacio en la prensa y público entre los sectores medios en ascenso[14]que eligen las expresiones humorísticas como punto de referencia para sus opiniones sobre el país, la realidad social, el mundo o los valores universales.[15] Así, hasta mediados de los setenta obras y medios como *Mafalda, Satiricón,* o *Mengano* supieron combinar las dosis adecuadas de información cultural, política y actualidad para establecer un código en el que sus lectores pudieran encontrarse para *leer* la realidad que los rodeaba.

Como ya hemos señalado, esa complicidad será retomada, a partir de 1978, por la revista *Hum®r*. Así será a través de Ediciones de la Urraca, y apoyada en el éxito de público suscitado por *Hum®r,* que la historieta de aventuras encontrará nuevos medios de expresión en el ámbito local a partir de su contacto con el humor gráfico.

El péndulo será la primera publicación de Ediciones de la Urraca en la que la historieta encontrará un lugar. En su primer época, *El péndulo*, aparecerá como revista a lo largo de cuatro números durante 1979, para reaparecer en 1982, ya con un formato de libro antológico de 130 páginas. Durante los cuatro números de su primera época, la revista estará dividida en dos partes, la primera dedicada a la ciencia ficción y notas de cine y literatura, y la segunda dedicada a historietas y notas sobre historietas en las que, si bien el registro político es mínimo, se presenta una antología de historietas de autor para lectores adultos y con referencia a la realidad[16]. Es aquí donde Trillo publicará *Las puertitas del Sr. López* y describirá a la clase media mediante personajes que recurren a la estrategia de la huida.

De a poco, la sección de historietas y de crítica de *El péndulo* se independizará de la sección dedicada a la ciencia ficción hasta convertirse, en 1980, en *Superhumor*, que reúne bajo una misma portada toda la historieta que hasta entonces no tenía cabida en los canales habituales. Con guiones de Trillo y Saccomano y guiones y dibujos de, entre otros, Enrique Breccia,, Mandrafina, Altuna y Trigo, la revista se presenta como una antología de historietas de autor, combinada con notas informativas, entrevistas y humor gráfico.

Como señala Ernesto Torres[17], *Superhumor* se caracteriza por interpelar y convocar a un nuevo tipo de lector de quien se espera no solo que reconozca la calidad del material que se le ofrece, sino sus propias capacidades y condiciones de lectura. Todos estos elementos contribuyen a la disminución de las sutilezas y un aumento del registro político. Entre los temas recurrentes aparecen el de la realidad velada que se debe descubrir y el de la invasión que se debe resistir a pesar del desconocimiento o la aceptación de la mayoría.

En la evolución editorial de *Superhumor,* la creciente incorporación de humor gráfico y escrito, y de notas periodísticas, hacen que se parezca cada vez más a *Hum®r* (lo que podría relacionarse con el creciente compromiso de esta última con el alfonsinismo) y paulatinamente pierda su identidad como revista de historietas, hasta que, hacia 1983, estas quedan confinadas a un suplemento interno dentro de la revista, denominado "Historietón".

Luego del retorno de la democracia en 1983, la confluencia creativa que se había cristalizado en el origen de *Superhumor* será retomada en 1984 por la revista *Fierro.* En esta ocasión no solo se dará espacio a los guionistas y dibujantes argentinos, sino que también se desarrollará una reflexión crítica sobre el género, lo que permitirá profundizar la autoconciencia de creadores y lectores como condición para reconstruir el circuito de artistas, medios y público.

En 1984 gran parte de la producción de los artistas argentinos se encontraba volcada al exterior por la combinación de las dificultades económicos heredadas del proceso militar y la demanda externa de los creadores locales. En estas circunstancias, uno de los objetivos iniciales de *Fierro* fue recuperar para el medio local tanto la producción que se realizaba para el exterior (Trillo, Breccia, Mandrafina), como la que se hacía desde el exterior (Muñóz/Sampayo, Barreiro), siempre cuidando de no convertir a la revista en un mero reflejo de la producción europea. Como ha repetido en varias ocasiones Juan Sasturain, su primer director, *Fierro* pretendía "realizar una historieta que fuera legible en todas partes pero que se pudiera hacer solo aquí"[18]. Para lograrlo, *Fierro* desarrollará una serie de estrategias editoriales que partían de la consideración de la historieta como un género literario en sí mismo.

En primer lugar, *Fierro* procuró un rescate de la tradición creativa nacional mediante una combinación de reedición y análisis crítico. Así, se presentará una serie de posters-página, acompañados de reseñas históricas, con las portadas de las revistas claves de la época de oro; también se presentarán revisiones seleccionadas y en 1985 se lanzará *El libro de Fierro, especial Oesterheld*.

En segundo lugar, la revista se propone la apertura a nuevas tendencias y creadores. Para lo cual lanzará el concurso "*Fierro* busca dos manos" ¾cuyos premios eran una máquina de escribir y un tablero de dibujo, es decir, herramientas de trabajo, instrumentos para un oficio¾ del que resultarán ganadores Pablo de Santis, como guionista y Juan Pablo González (Max Cachimba) como dibujante. Ambos tendrán a su cargo una historia que será publicada en la revista. También se presentará el suplemento "Óxido" dónde tendrán cabida las expresiones de otros nuevos creadores. [19]

Finalmente, la revista también se preocupará por una puesta al día internacional, cuidándose de no caer en una importación masiva. Así, se difundirá a Moebius, al Manara menos comercial y se emprenderá el regreso de Pratt.

Todos estos rasgos harán de los primeros años de *Fierro* un espacio apropiado para repensar el pasado reciente de la Argentina que le dará una estructura editorial y le permitirá sobrevivir a lo largo de cien números, hasta 1992.

Hasta aquí hemos recorrido los derroteros de la historieta de aventuras argentina durante la segunda mitad del siglo XX a fin de ubicar, dentro del proceso del desarrollo del género, el periodo que coincide con la última dictadura militar. Ahora debemos proponer un cruce entre la acción represiva sobre la cultura que hemos presentado en los apartados anteriores y las características narrativas y gráficas de la producción historietística del periodo.

Como ha señalado Ernesto Torres[20], el archivo Banade presenta un solo documento referido a la producción de historietas. Se trata del memorando 68/81"R" de enero de 1981, elaborado por la Dirección General de Publicaciones (DGP) del Ministerio del Interior y enviado por el Departamento de Inteligencia de la División General de Seguridad de ese ministerio. El memorando tiene por objeto a la revista *Superhumor* y en el se solicita:

> "al Señor coordinador quiera tener a bien recabar en los organismos correspondientes los antecedentes de las siguientes publicaciones:
>
> A) "QUARK"
> B) "SUPER HUMOR"
> C) "MEDIOS Y COMUNICACIÓN"[21]

También se solicitan los antecedentes de los editores responsables y de los colabores de las publicaciones Presentamos a continuación la lista de los colaboradores de *Superhumor* de los cuales se solicita antecedentes (mayúsculas y errores en el original):

> Andrés Cascioli.
> Juan SASTURIAIN
> Carlos TRILLO
> Guillermo Saccomano
> Grondona WHITE
> Limura-Dose

Fontanarrosa-Marín
Mandrafina- Julio Cesar CASTRO
Solano LOPEZ
Enrique Breccia- Ángel
Claire BRETECHER
Tabaré- Jack VANCE
Aníbal VINELLI
Suar-Cilencio, Sanyú[22]

Como sostiene Torres, la forma en que está redactada la lista hace pensar que se trata de una anotación de los autores presentes en el índice del ejemplar que los servicios de inteligencia tuvieran a mano. La lista combina humoristas gráficos, como Fontanarrosa, con los historietistas Mandrafina y Trillo, y autores extranjeros, como el escritor de ciencia ficción norteamericano Jack Vance. Algunos nombres se encuentran además mal escritos, como el apellido de Sasturain. Así, esta es toda la evidencia documental de algún interés de la dictadura por la historieta argentina.

Esto da la idea que la atención que los servicios de inteligencia brindaron a la historieta ha sido tanto coyuntural como tangencial. Coyuntural, porque si se piensa en la naturaleza del documento citado, se trata de un pedido de información sobre una revista que, como hemos visto, además de historieta contiene humor gráfico y político, en una época en la que *Hum®r,* nave insignia de Ediciones de la Urraca, aumentaba sus ventas a partir de su perfil crítico y de investigación. Ahora bien, esta atención parece ser tangencial, no solo por la contigüidad redaccional de la historieta con el humor gráfico y el periodismo político, sino también a partir de la concepción de cultura del régimen militar, en la que la historieta carece de prestigio. Puede decirse entonces que su marginalidad está más asociada a su valor simbólico como producción cultural (un género menor) antes que al nivel de circulación de las revistas.

[1]La historieta argentina forjó su identidad durante la llamada época de oro, periodo comprendido entre 1.940 y 1.960. Hacia mediados de la década del cincuenta se editan más de 165 millones de ejemplares anuales de revistas de historietas. La mitad del material que se lee en el país.Véase el respecto VAZQUEZ, L. "La historieta argentina. Un lenguaje de masas" en *Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta.* Vol. 5. No.18. Pg 105. Habana, Cuba.

[2] La importancia de Oesterheld en la transformación del género quedaría evidenciada, por ejemplo, por el hecho de que el guionista estadounidense Stan Lee traslado al interior del universo superheroico algunos temas ya tratados varios años antes en *Sargento Kirk*, *Ernie Pike* o *El Eternauta;* las historietas del guionista argentino nos muestran personajes no-heroicos, normales, que se mueven en un mundo gris donde no existe un contraste exasperado entre el bien y el mal. Véase al respecto. SCOLARI, C.A, *Historietas para sobrevivientes,* Bs As, Colihue, 1998 pppp. 211

[3] TRILLO, C, entrevista realizada por Manuel Barrero, 2002, disponible en línea en: http://www.tebeosfera.com/Documento/Entrevista/Trillo/1.htm

[4] Como sostiene Laura Vázquez "Con la caída de Frontera y a partir de mediados de la década del sesenta, la historieta deja de ser territorio privilegiado del escapismo para avanzar en direcciones estéticas y temáticas nuevas. La convivencia de registros de la alta cultura y de registros de la cultura menor o media se pone en escena en estos años, momento en que las referencias a los transgeneros y a los saltos y juegos estéticos ocupan los debates académicos y artísticos. Véase. VAZQUEZ, L. "La historieta argentina. Un lenguaje de masas" en *Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta.* Vol. 5. No.18. Pg 106

[5] TRILLO, C, entrevista realizada por Manuel Barrero, 2002, disponible en línea en: http://www.tebeosfera.com/Documento/Entrevista/Trillo/1.htm

[6] Entrevista realizada por Leandro Paolini el 18 de mayo de 2007.

[7] Fernando Festino es licenciado en Sociología y periodista de la revista *Comiqueando*

[8] Entrevista realizada por Leandro Paolini el 23 de agosto de 2006

[9] Fernando Festino señala: "La historieta es popular, pero es un arte sin grandes aspiraciones. Es un arte que los artistas usan para expresarse y facturar. Mucho de este arte está preso de un contexto histórico-social. Por ej: En la revista **El Tony** de 1971 tenés historietas donde los estadounidenses son los buenos y los vietnamitas son deformes y malos. **Sin embargo, de la misma editorial, tenés la revista Fantasía donde se publicaba "La Brigada Madeleine" que la hacía Oesterheld.** La Brigada Madeleine era una historia de *Montos* encubierta. La historieta trataba de una brigada francesa de pibes que luchaban contra los nazis. O sea, la brigada eran los montos y los nazis representaban a los militares argentinos de la época. Me acuerdo mucho de una historia de la Brigada llamada Los Muchachos donde era evidente el paralelismo. Entonces, tenías ese tipo de historietas, de resistencia, y también

tenías historias de aventuras sin compromiso político, aunque había mucha basura en esas revistas. Ese era el caso de Editorial Columba, pero en Editorial Record, también en el '75' se publicaba Bárbara de Ricardo Barreiro, donde uno de los protagonistas se llamaba Ernesto y luchaba junto a la resistencia humana contra un invasor alienígena. Los militares de la época eran tan oligofrénicos que no se daban cuenta. Así que no hubo censura directa porque incluso El Eternauta I, II y III se siguió publicando" Entrevista realizada por Leandro Paolini el 23 de agosto de 2006

[10] SASTURAIN, J, "La última década larga de la historieta argentina", en *El domicilio de la Aventura*, Bs. As, Colihue, 1995, pp 29-45. Publicado originalmente como un informe elaborado para las **II Jornadas del Comic**, Zaragoza, España, 1986.

[11] Ídem.

[12] Con una primera versión editada en la revista *2001* allá por 1970, *La Guerra de los Antartes* supo ser firmada por un tal Francisco G. Vázquez durante su vida diaria en Mayoría. Pero su autor, claro, era Oesterheld, que por entonces formaba parte de la estructura de prensa de Montoneros. "La ciencia ficción me atrae mucho", había confesado Oesterheld en un reportaje realizado por Trillo y Saccomano para su ensayo Historia de la Historieta Argentina. "Se puede decir muchas cosas, se puede metaforizar, aludir poéticamente a lo de todos los días", explicaba. *La Guerra de los Antartes* no empieza, sin embargo, con ninguna metáfora. La primera plancha ya muestra a Buenos Aires en ruinas.

[13] El contacto de Oesterheld con la prensa militante, puede rastrearse, sin embargo, hasta un tiempo antes a la publicación de *La guerra de los Antartes.* En efecto, el 22 de mayo de 1973, tres días después de la asunción presidencial de Héctor Cámpora, la agrupación Montoneros, lanza su revista *El Descamizado*, en la que Oesterheld publicará, a partir del #10 la historieta *América latina, 450 años de lucha contra el imperialismo*, tira que reconstruye la historia latinoamericana desde la perspectiva de la organización.. La revista continúa saliendo hasta el #46 en abril de 1974 cuando es clausurado por el decreto 1100/74 por "promover caos ideológico y conceptual". Para más información sobre Oesterheld en *El Descamizado,* puede consultarse. MORA, J "Política militancia, represión e historieta en la Argentina en la década del setenta" en *Revista latinoamericana de estudios sobre la historieta* Vol. 6 Nro. 24. Habana, Cuba.

[14] basta con recordar el excepcional fenómeno de *Mafalda*

[15] Sasturain, J, Op. Cit. Pp. 33

[16] Véase al respecto. TORRES. E, "Bajo la sombra: la historieta y la cultura bajo el Proceso de reorganización nacional" en ROEMERS, A, (Dir.) *Camouflage Comics :Dirty War Images*, disponible en línea en http://www.camouflagecomics.com //

[17] Ídem.

[18] SASTURAIN, J, Op. Cit. Pp 43.

[19] Laura Vázquez sostiene que si bien *Fierro* avanzo en direcciones estéticas que apuntaban a la innovación vanguardista en cuestiones estéticas, temáticas e ideológicas, esto sin embargo no lograría movilizar masivamente a los consumidores de aventuras. Véase al respecto VÁZQUEZ, L "La historieta argentina" en *Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta.* Vol. 5. No.18. Pg 114. Cuba.

[20] TORRES, E , Op. Cit

[21] Citado por TORRES Op. Cit.

[22] Ídem.

El libro de estilo de Tebeosfera no admite la idea de historieta entendida como 'género'. Esta asimilación se ha respetado aquí por mor de reproducir el texto original del autor en su integridad.

La construcción de la marginalidad en la historieta
Creación de la ficha (2009): Leandro J. Paolini

EL CONOCIMIENTO, CAPITAL DEFINITORIO DEL CAMPO DEL PODER

SEBASTIÁN GAGO

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 2, 13-I-2009

Resumen / Abstract:

Aquí se rescatan las disputas entre los sobrevivientes de la historia para definir qué tipo de conocimiento podría ser el modelo de acción para entender y tratar de derrotar al invasor. Conocimiento y poder, dos fenómenos íntimamente relacionados que este estudioso aborda para analizar el modelo de sociedad construido en la ficción por Germán Oesterheld en El Eternauta y que nos sirve para plantear paralelismos con la sociedad real.

EL CONOCIMIENTO, CAPITAL DEFINITORIO DEL CAMPO DEL PODER. Su aplicación en El Eternauta

Introducción

Este trabajo se enmarca en el proyecto de investigación "Historietas realistas argentinas: estudios y estado del campo", con sede en la Escuela de Ciencias de la Información de la Universidad Nacional de Córdoba. Tomando como referencias teóricas la teoría de Pierre Bourdieu, en especial su texto *Las Reglas del Arte* (1), y Roberto von Sprecher, a partir de su trabajo *Modelos de sociedad y de agentes sociales en "El Eternauta" y "Mort Cinder"*, de Héctor Germán Oesterheld, hemos analizado las disputas que se producen entre protagonistas de El Eternauta, Primera Parte por definir qué tipo de capital conocimiento será no sólo la guía de estrategias de acción tendientes a comprender y enfrentar al invasor, dotado de un poder marcial y de un conocimiento inmensurable a ojos de los terrestres, sino también el capital que definirá la estructura del mando social, es decir, el poder.

Bourdieu considera que cualquier tipo de campo puede surgir en tanto y en cuanto haya algo en juego y gente dispuesta a jugar. A este respecto, la posición de un agente social dentro de un campo se define como el lugar que éste ocupa en relación con el poder específico que allí está en disputa, es decir, por su mayor o menor grado de posesión o administración del capital en juego. Por lo tanto, el autor considera posible la existencia de diversos capitales y no sólo el capital económico, aunque éste último suele ejercer presión e influencia sobre la lógica de funcionamiento de otros campos sociales en los cuales el económico no es el capital específico en juego.

El problema central del relato es una continua puja entre los seres humanos en la cual el peligro más letal no es el enemigo en sí, sino la ignorancia e incapacidad de conocer sus propósitos y objetivos. Y sólo con un habitus ajustado a esa necesidad cognoscitiva, se podrá delinear una estrategia de acción coherente con el objetivo último de sobrevivir.

Homenaje a *El Eternauta* y a Oesterheld, por los 50 años de la creación del personaje y 30 de la desaparición de su creador. Buenos Aires, 2007

A los fines del estudio, hemos dividido el espacio macrosocial de análisis de *El Eternauta* –que, parafraseando a Pierre Bourdieu, es un mundo social construido, en este caso de ámbito nacional, allende que la acción transcurra en Buenos Aires- en dos campos antagónicos: el campo de la invasión, compuesto por seres extraterrestres que atacan el planeta y, el campo de la resistencia terrícola, dividida principalmente en dos subcampos de relativa y variable autonomía y cuyos agentes presentan capitales –que funcionan como poderes- y habitus bien definidos –disposiciones a actuar de una forma más que de otra-: la corporación militar y los civiles.

Primeras páginas

Para describir el espacio de la resistencia humana y la evolución de sus estructuras externa e interna, dividimos el tiempo de la historia en cuatro fases temporales, para así poder representar las posiciones y relaciones, las trayectorias, capitales y habitus de los protagonistas más relevantes.

Las primeras secuencias del relato de Juan Salvo ocurren antes de la nevada. Cuatro amigos juegan al truco, como todas las noches, en el chalecito de Salvo, ubicado en los suburbios del Gran Buenos Aires, la mayor urbe de la República Argentina. Son agentes insertos en un mundo social que por entonces se mueve según las reglas de juego capitalistas, donde el campo económico tiene preeminencia sobre el resto de los campos que componen el espacio macrosocial. Por ende, las relaciones de dominación cultural y política están fuertemente determinadas por la propiedad de los medios de producción económica.

Cabe aclarar que en los años '50, la economía argentina experimentaba un sostenido crecimiento industrial. Las ramas fabriles de la metalmecánica, la petroquímica y la siderurgia requerían, entre otros factores productivos, mano de obra especializada. Además, existía un movimiento obrero fuertemente constituido, aunque en el plano político buena parte de las masas enfrentaron de forma no organizada y clandestina tanto a los regímenes antidemocráticos como a los patrones capitalistas aliados a los primeros.

La nevada mortal

De improviso, el orden social originario se quiebra. Fuera del chalet la gente se muere al ser tocada por una nevada fosforescente. Nuestros cuatro protagonistas, junto a Elena y Martita, esposa e hija de Salvo, sobreviven porque la casa está cerrada y aislada del exterior.

Con el espacio social general anterior destruido, se transforma la estructura del poder y dominación en la sociedad, que ya no estará regida por la lógica del campo económico. No obstante, existirá la posibilidad de reconversión de los capitales previos detentados por los agentes para hacerlos gravitar dentro de nuevas estructuras de una realidad social cambiante.

En este período de la historia no existen estrategias ni prácticas sociales de resistencia, porque el grupo no sabe a quién resistir. Sólo hay una "situación Robinson", una lucha por la supervivencia y por la adaptación, donde existió un doble enemigo: los humanos sobrevivientes extraños a los protagonistas y la situación climática.

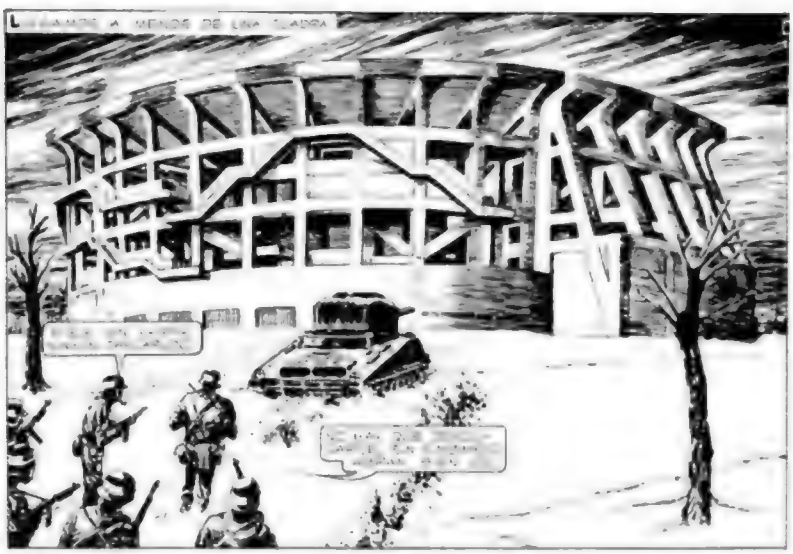
La solidaridad dentro del grupo y el liderazgo del profesor Favalli, quien fue capaz de ajustar su habitus a la nueva situación objetiva y planificar con lógica científica la supervivencia, permitieron sortear las dificultades de la hecatombe. Sin embargo, ciertos agentes como Polsky y Lucas no lograron adaptarse y sus trágicos finales significan que no se puede sobrevivir aislado del colectivo.

La resistencia organizada

Con el avanzar de la historia, Juan Salvo, Favalli y Pablo se unen al ejército argentino en calidad de reclutas para hacer frente a la invasión, mientras que Elena y Martita se quedan en la casa. Entre los civiles se suman otros dos sobrevivientes: Ruperto Mosca, un historiador que toma nota de todos los sucesos y cuyo conocimiento se ciñe al saber enciclopédico no aplicado; y Franco, un obrero fundidor rico en conocimientos técnicos y estéticos.

La catástrofe no es natural, sino provocada y a partir de ahora los protagonistas no estarán aislados. La anomia general que caracterizó las dos etapas anteriores es superada y el espacio que inicialmente se constituyó como de supervivencia se convertirá luego en campo de la resistencia humana. En su estructura inicial, este espacio contempló la división entre militares, con rol dominante, y civiles de diversos estratos sociales, con rol de dominados.

Los militares impusieron su mando en virtud de sus capitales simbólico e institucional, que les daba autoridad para dirigir al frente humano. Luego, surgirá un período de transición estructural durante el cual la estrategia militar, defensiva e improvida, contrasta drásticamente con la capacidad de resocialización que tuvieron los miembros de las milicias civiles, sobre todo los ocupantes de los puestos de vanguardia. Esto se debió a la posesión de una estructura de capitales como el conocimiento teórico-técnico, el saber popular enriquecido por la técnica aplicada, la visión antropológica acerca de la naturaleza del enemigo (2) y la capacidad psicológica e intelectual para hacer de la palabra un arma de lucha. Estos poderes, reconvertidos en un nuevo espacio social general, resultaron más adaptados al objetivo de resistir y permitieron al subcampo civil conquistar espacios, pese a su posición inicial dominada -aunque relativa y variablemente autónoma- respecto de los militares.



Posteriormente, en este largo y parcialmente exitoso camino de los protagonistas "tratando de identificar al verdadero enemigo que se revela esquivo y oculto detrás de seres de otros planetas esclavizados" (3), la corporación castrense reconoce su incapacidad estratégica para enfrentar nuevas formas de guerra con

reglas de juego diversas a las prácticas marciales argentinas convencionales (4), y un nuevo salto en la historia se produce con la defección del Mayor del Ejército, quien hasta entonces tenía el mando.

El Eternauta

Una movida en el tablero del poder se produce tras el traspaso del mando por parte de los militares, y el protagonismo del disminuido frente humano recae en los tres protagonistas de las milicias civiles: Salvo, Franco y Favalli.

Frente al vetusto y errático habitus militar argentino, la implacable lógica científica de Favalli sumada al sentido práctico de Salvo y de Franco, permitirán a los humanos hacer diagnósticos rápidos y resolver al calor de la acción, enfrentando certeramente la realidad. Junto a la valoración positiva que Oesterheld realiza sobre el capital conocimiento técnico y tecnológico, podemos observar la existencia de una alianza entre civiles de diferentes estratos socio-culturales -intelectuales y obreros- (5), la cual se manifiesta a través del protagonismo colectivo: la afinidad de intereses entre Franco y Favalli los orienta, pues, a apropiarse del capital conocimiento del enemigo para reconvertirlo en un capital de resistencia humana. Allende lo dicho, los éxitos bélicos no hubiesen sido posibles sin los valores de solidaridad, cooperativismo y lealtad entre los humanos (6).

Finalmente, tras el regreso de los héroes al hogar para reencontrarse con Elena y Martita, hay un contraataque invasor efectuado a través de una sutil trampa: un informe radial habla de zonas de seguridad libres de la nevada. La huida hacia ese lugar lleva a la derrota, pero hasta en ese momento extremo, Favalli pone en juego su lógica implacable y su férreo valor de solidaridad para planificar su misma desaparición como ser humano. Junto a Franco y compañía, el profesor se sacrificará para salvar a su amigo Salvo y, de algún modo, intentar preservar la descendencia de la especie humana.

Salvo y familia logran escapar hacia una nave extraterrestre, dentro de la cual el ex teniente entabla una última lucha tecnológica donde pone en juego su capital conocimiento para descifrar sus controles, es decir, apropiarse intelectualmente de la tecnología alienígena. La derrota de la resistencia es total, en virtud del fracaso de la búsqueda del conocimiento que los humanos emprenden para entender y derrotar al invasor, pero al menos Elena, Martita y Salvo lograron librarse de la esclavitud. Éste último se convertirá en el eternauta, quien buscará a su esposa e hija desaparecidas.

Ideas finales

En este artículo hemos establecido un parangón entre las dos principales concepciones del saber en pugna durante la historia de El Eternauta.

El capital armamento actuó, durante el liderazgo de los militares en el frente humano, como vía de un capital conocimiento estratégico militar. Si bien el poder castrense demostró capacidad organizativa al principio, acabó revelándose invariable, anacrónico y obsoleto frente a una situación donde la velocidad de ajuste del habitus a los repentinos cambios era crucial para sobrevivir.

Por otro lado, el bagaje intelectual de los civiles, cuyo mayor exponente fue Favalli, tiene su origen epistemológico en una concepción más contemporánea del conocimiento, más relacionada con la práctica empírica, es decir, un saber abocado a la solución de problemas en la vida del hombre. Oesterheld, al colocar a este capital como el más atinado para apropiarse del saber que podía llevar a la salvación de la humanidad - que consiste básicamente en tratar de entender los propósitos del invasor y las novedosas estrategias y tácticas de guerra que plantea-, se adelanta al tiempo, pues concibe nuevas formas de aprehender la realidad poco valoradas en la época de producción de su obra.

El obstáculo clave para encauzar la resistencia orientándola manera más ajustada, fue político, desde el momento en que el polo del poder de mando social estuvo ocupado por la corporación militar.

Estimamos, pues, que la valoración social tanto del dominio práctico y tecnológico como de ciertos principios como el cooperativismo, la solidaridad colectiva y la empatía, es la base sobre la cual el autor sugiere que el hombre puede forjar un destino común libre de servidumbre y alienación económica, cultural y política.

NOTAS

1- Pierre Bourdieu, *Las reglas del arte. Génesis y estructura del campo literario*. Anagrama. Barcelona. 1995. Del autor hemos tomado los conceptos de espacio social general, campos, habitus, ajuste y desajuste, etc., que se usan en el análisis.

2- von Sprecher, Roberto H. "Discurso montonero en las historietas de Héctor Germán Oesterheld". Publicado en *Astrolabio* No. 4, Centro de Estudios Avanzados de la Universidad Nacional de Córdoba. 2007. Podemos observar sobre el final de la historia la aparición de un "mano" –ser inteligente- que auxilió a los protagonistas humanos y ofreció una alianza con ellos, lo cual confirmó la certeza de la visión antropológica de Favalli, inclinado a comprender al invasor y sus intenciones como base para la acción. El profesor estimaba posible una estrategia de subversión por parte de seres extraterrestres esclavizados quienes, en caso de apropiarse y librarse de la tecnología de sus amos, los "ellos", podrían incluso llegar a unirse a quien estructuralmente ocupa una posición homóloga de poder en el espacio interplanetario, es decir, el frente de la resistencia humana.
http://www.astrolabio.unc.edu.ar/articulos/filosofiasocial/articulos/vonsprecher.php

3- von Sprecher, Roberto H. *Arte desde los géneros y medios de comunicación masivos en Argentina: modelos de sociedad y de agentes sociales en "El Eternauta" y "Mort Cinder", de Héctor Germán Oesterheld.* Fondo Nacional de las Artes. 1996. p.63.

4- Es dable destacar que las Fuerzas Armadas de otras naciones, como la aeronáutica francesa, se mostraron más ajustadas a la necesidad de utilizar medios más avanzados intelectual y tecnológicamente para enfrentar al enemigo. En este orden, el descubrimiento y la destrucción de las nubes alucinógenas por parte de Salvo y de Franco, y el combate psicológico-intelectual entre Favalli y el "mano" en el túnel del subterráneo, son ejemplos de la gravitación de estas subespecies de capital conocimiento.

5- von Sprecher, Roberto H. *ob. cit.*. p.164

6- "Todos necesitamos confiar en alguien. Martita y Elena confían en mí, lo mismo que Pablo y Mosca y los otros. Yo confío en Fava, en el Mayor, aunque sé que en el fondo, ellos son tan impotentes como yo", señaló Juan Salvo al fiel Mosca.

ADAPTACIÓN E HISTORIETA

ANTONIO ALTARRIBA

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 2, 19-I-2009

Resumen / Abstract:

Notas: Este texto fue publicado previamente en el libro "Figuración y narración" editado por la Universidad de Oviedo en 1996

ADAPTACIÓN E HISTORIETA

De la literatura a la historieta

Tanto las particularidades expresivas de la historieta como la inestabilidad de su estatus cultural han hecho de este medio un terreno propicio a todo tipo de intercambios. Su vinculación a la imagen y sus dependencias escenográficas explican su permeabilidad a algunos recursos utilizados por el teatro y sobre todo por el cine pero también su evidente interés por conceptos y estilos pictóricos. La relegación estética e intelectual a la que ha estado sometida le han hecho participar de una zona de exclusión en la que se encuentran el relato de aventuras, la fantasía y el terror, las historias sentimentales y eróticas, la ciencia ficción o la novela negra, géneros con los que ha compartido temas y tratamientos. Sufriendo influencias o ejerciéndolas, la historieta se puede considerar por lo tanto como una autentica encrucijada de medios y argumentos. Adopta procedimientos y técnicas, adapta personajes e intrigas y también los ofrece o relanza. De la historieta al cine o a los dibujos animados y viceversa, de la literatura a la historieta, de la pintura a la historieta y viceversa, incluso de la fotonovela o del serial radiofónico a la historieta... son algunos de los trayectos que vienen a demostrar tanto la influencia como la capacidad de adaptación de este medio tan fundamental en la cultura del siglo XX.

En los últimos años ha adquirido una especial notoriedad el recorrido que va de la historieta al cine. Las recientes innovaciones tecnológicas permiten a la industria cinematográfica recoger con eficacia y espectacularidad algunos desarrollos y efectos hasta ahora tan solo asumibles por el dibujo. El filón no está agotado y cabe esperar otras muchas producciones inspiradas en series o personajes de origen gráfico. Por el contrario el camino que comunica la historieta con la literatura no parece tan transitado. Aunque la relación entre ambos medios goza de una larga tradición, el flujo de influencias y de adaptaciones concretas no resulta muy abundante.

El vinculo que une la historieta y la literatura puede considerarse, más que fundamental, fundacional. Ya Rodolphe Töpffer, pionero y prácticamente inventor de este medio, lo bautizaba hace más de 150 anos como "literatura en estampas". Denominaciones utilizadas en la actualidad como "novela en imágenes" o

"literatura de expresión grafica" ponen de manifiesto la pervivencia de un arraigado parentesco. Efectivamente, más allá de influencias y de adaptaciones, podemos afirmar que uno de los orígenes de la historieta se encuentra en la literatura de la que surge como ilustración.

La ilustración de un relato literario activa una serie de operaciones y exige tomar algunas importantes decisiones. El ilustrador debe seleccionar el momento de la intriga que va a poner en imágenes, elegir los elementos de la figuración y disponerlos en los lugares y en las posiciones más convenientes, optar por un tratamiento grafico, establecer un diseño de formas y figuras, determinar la iluminación de la escena... Si bien es cierto que todas estas operaciones de las que depende la ilustración pertenecen a un ámbito más configurativo que propiamente narrativo, no es menos cierto que la proximidad y la relación entre ambos campos es muy estrecha y en la práctica resulta difícil separarlos y analizarlos de manera independiente. No se puede negar que la mera ilustración carece de autonomía narrativa con respecto a la parte literaria. Pero, desde otro punto de vista, puede también afirmarse que las ilustraciones de un texto literario solo necesitan mejorar o ampliar la conexión secuencial entre ellas para poderse leer como imágenes narrativas, en definitiva, para convertirse en historieta.

Sin embargo y a pesar de este vínculo tan esencial, la historieta no ha adaptado muchos relatos literarios. A menudo se ha inspirado en géneros o en personajes literarios que ha desarrollado por su cuenta a partir de intrigas propias pero las adaptaciones de obras concretas no son muy abundantes. Y no sólo resultan relativamente escasas sino también relativamente recientes. Su frecuencia aumenta claramente a partir de principios de los 70. En esa fecha la historieta inicia, sobre todo en Europa, una profunda renovación y aspira a cambiar la generalizada desconsideración que pesa sobre ella. La adaptación de novelas, cuentos u obras teatrales supone en este momento no solo una interesante confrontación entre las posibilidades expresivas de ambos medios sino también un acercamiento a un sector creativo de meritos incuestionables y de cuyo prestigio se quiere participar.

A este periodo pertenecen las dos adaptaciones que vamos a analizar. Tanto Battaglia como Breccia, sus respectivos autores, están considerados como verdaderos clásicos de la historieta y como dos de los principales exponentes de este trabajo de traslación de lo literario a lo gráfico.

De Mauppassasnt a Battaglia

Veamos en primer lugar la adaptación de *La mère sauvage* de Guy de Maupassant llevada a cabo por Dino Battaglia (en *Los cuentos de Maupassant,* Ed. Nueva Frontera, Madrid 1981). Battaglia, nacido en Venecia en 1923, es, sin lugar a dudas, uno de los autores que ha contribuido de manera decisiva a la renovación de la historieta europea y goza de un merecido prestigio. Autentico maestro del blanco y negro, practicará con insistencia la adaptación de obras literarias. Desde Melville y Hoffman hasta Lovecraft, Poe y, por supuesto, Maupassant constituyen algunos de los nombres más importantes cuyos relatos han sido puestos en imágenes por este dibujante.

El relato de Guy de Maupassant titulado *La mère sauvage* cuenta la historia de una vieja campesina, enjuta de carnes, dura de carácter y acomodada de fortuna que, durante la guerra francoprusiana, ve como su único hijo se alista en el ejército y abandona el hogar. Tras un periodo de soledad, debe acoger en su casa a cuatro miembros de las fuerzas de ocupación. Los cuatro prusianos son unos muchachos simpáticos que la tratan casi como una madre. Una fuerte corriente de afecto se establece entre ellos hasta que un buen día la madre Sauvage recibe una carta en la que le comunican la muerte en combate de su hijo. La noticia le produce un enorme sufrimiento pero decide no decir nada a sus huéspedes. Tan sólo les pide que le apunten en un papel sus nombres y direcciones. Pretextando la llegada del invierno rodea con paja el refugio donde duermen los prusianos. Esa misma noche le prende fuego. Toda su casa arde y ella oye desde fuera los aullidos de los prusianos. Cuando vecinos y otros soldados prusianos acuden, la madre Sauvage confiesa su responsabilidad en los hechos y entrega la lista con los nombres de los cuatro abrasados solicitando que se comunique su muerte a las respectivas familias. La anciana es fusilada inmediatamente por las tropas de ocupación mientras, con el cuerpo quebrado por las balas, sujeta la carta en la que le anuncian la muerte de su hijo.

Si analizamos el trabajo llevado a cabo por Battaglia, comprobaremos que ha sido básicamente fiel al relato original. Salvo una primera parte en la que el narrador literario cuenta como tuvo noticia de esta historia -algo totalmente ajeno a la propia historia-, todo está. Abreviado o trasladado a la imagen, pero está. Battaglia sólo suprime los dos momentos más morbosos del relato: la descripción de la muerte del soldado Sauvage, partido por un obus, y la imposibilidad de la madre de poder pelar el conejo que traen los prusianos pues le recuerda el cuerpo mutilado de su hijo.

Viñetas de Dino Battaglia comparadas con ilustraciones de Charles Morel (a la izquierda). Los cuatro prusianos

En esta versión el trabajo de Battaglia se rige por unos principios eminentemente configurativos. En primer lugar escoge aquellos momentos concretos de la acción que va a trasladar a las viñetas. De acuerdo con unas esquemáticas pautas históricas, determina el diseño de los personajes y de los escasos objetos que componen el decorado (indumentarias y la casa tanto en su sobrio interior como en su despojado entorno). Dispone todos estos elementos en el espacio figurativo de acuerdo con unas líneas de equilibrio y expresividad grafica muy propias de este autor. Y también decide el tratamiento grafico que va a dar a las distintas formas y figuras que aparecen en la historia. Esta última decisión viene en cierta medida determinada por el propio estilo de Battaglia, en este momento de su producción ya muy asentado y reconocible.

Viñetas de Dino Battaglia comparadas con ilustraciones de Charles Morel. La llegada del cartero

La adaptación de Battaglia, al operar esencialmente desde este nivel configurativo, acerca los resultados a los de un ilustrador. De hecho, si comparamos su trabajo con el realizado por Charles Morel en la edición de las obras completas de Maupassant de 1901 (Société d'editons littéraires et artistiques), las similitudes resultan evidentes. Naturalmente no existe en los dibujos de Morel una relación secuencial que permita la lectura autónoma de las imágenes. En este sentido Battaglia aporta un mayor número de imágenes y una mayor conexión entre ellas. Igualmente el dibujante italiano dota a estas imágenes de una mayor agilidad y diversidad en la planificación. Frente a la utilización sistemática del plano general por parte de Morel, observamos el recurso a los planos medios y primeros planos que proporcionan expresividad a los personajes y dramatismo a algunas escenas. El cartero entregando la carta o la vieja preguntando los nombres de los prusianos constituyen un claro ejemplo de estos efectos. El dibujo de la silueta de la vieja destacando aislada sobre el blanco del papel cuando retira la escalera del refugio donde duermen los prusianos o cuando prende fuego al granero, dotan de una fuerza indiscutible a la narración. Algunos otros recursos técnicos como la superposición de la imagen de la madre y la del hijo en el momento en el que esta conoce la noticia de su muerte van también en el mismo sentido. No hay que olvidar tampoco una diferencia tan obvia como importante. El tratamiento grafico de Battaglia es más moderno que el de Morel y crea efectos de ambientación y de dramatización que provienen de una figuración menos precisa y de una muy característica utilización de la mancha.

Viñetas de Dino Battaglia comparadas con ilustraciones de Charles Morel. La carta.

Hechas estas salvedades que diferencian los resultados de Morel y de Battaglia, el planteamiento de ambos dibujantes se halla relativamente cercano. Se encuentran incluso similitudes que pueden hacer sospechar que Battaglia consulto la edición de Morel. Pero, sobre todo, se comprueba, a pesar de las mencionadas diferencias, la identidad de criterio y de estrategias desde los que se ha trabajado. Tanto Morel como Battaglia se han encargado de poner imágenes a una narración cuyo peso fundamental sigue estando en la palabra.

Battaglia comparado con Morel. La anciana prende fuego a su casa

De Poe a Breccia

Veamos ahora la versión que hace Alberto Breccia del cuento de Edgar Allan Poe titulado *El corazón delator*. Antes de nada digamos que Breccia nació en Montevideo en 1919. Afincado en Argentina desde la infancia, protagoniza una carrera guiada por el rigor y por el afán de explorar nuevos caminos y se convierte en uno de los autores más unánimemente reconocidos por la crítica especializada. Al igual que Battaglia, acude con frecuencia a la adaptación. Desde cuentos populares o una versión humorística de Drácula hasta escritores como Lovecraft, Sábato o el propio Poe han constituido el punto de partida de algunas de sus obras más representativas.

En *El corazón delator* Poe, a través de la voz de su protagonista, una voz que reivindica insistentemente la cordura ("no, no estoy loco"), nos cuenta la historia de un personaje que convive con un viejo cuya presencia le obsesiona. Sobre todo su ojo, ese ojo de mirada fija, le irrita hasta el punto de decidir acabar con su vida. Tras vigilar al viejo varias noches mientras duerme, se lanza a cometer el crimen. Luego entierra el cadáver bajo el entarimado. Cuando la policía se presenta en la casa para una inspección de rutina -un vecino ha oído el grito del viejo-, el protagonista y narrador pierde los nervios. Ese oído tan agudo del que se ha jactado en varias ocasiones le hace percibir el latido del corazón enterrado bajo el suelo. El ruido de las palpitaciones se le antoja cada vez más elevado y da por supuesto que la policía también lo escucha. Sin poderlo evitar y para acallar ese sonido acompasado e insoportable, confiesa su crimen.

Si comparamos la versión de Breccia (en *El eternauta y otros cuentos*, Ed. Nueva Frontera, Madrid 1979) con el original de Poe, comprobamos que el dibujante argentino no ha sido especialmente fiel con el relato literario. En primer lugar ha suprimido la voz del narrador y protagonista. En la historieta desaparece esa constante negación de la locura y el personaje se define desde una mirada exterior. En segundo lugar Breccia suprime también las acciones y movimientos de la intriga. En el relato de Poe el protagonista nos cuenta como mata al viejo. Lo tira de la cama y lo cubre con el colchón para amortiguar el latido de su corazón y para no mancharlo todo de sangre. También nos explica que, antes de enterrarlo en el suelo de la misma habitación, procede a descuartizarlo. Pero el momento de máxima crispación se produce con la llegada de la policía. Los tres agentes registran la casa y, al principio, el protagonista se comporta con normalidad, seguro de sí mismo pero, conforme va oyendo los latidos, aumenta su nerviosismo y el volumen de su voz.

Primera tira de la adaptación de Breccia del relato de E.A. Poe

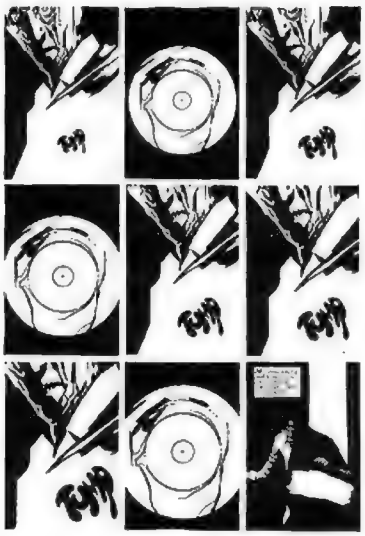
Todas estas agitaciones, todas estas macabras idas y venidas desaparecen en la historieta. Resulta evidente que Breccia ha basado su adaptación en la repetición y en el estatismo. No le importa dejar sin escenificar el acto central del relato y sus inmediatas consecuencias. Prefiere potenciar otros aspectos aparentemente secundarios. Opta por plasmar la espera paciente del protagonista, hora tras hora y noche tras noche acechando al otro lado de la puerta de esa habitación en la que el viejo duerme tranquilamente. Con los personajes congelados en una misma postura a lo largo de casi toda la historia, Breccia contraviene esa tendencia generalizada de la historieta que la lleva a buscar, de viñeta en viñeta, la variedad escenificativa y el cambio de position de objetos y personajes. La historieta se compone de 105 viñetas pero solo 23 de ellas son distintas. El resto se repiten varias veces u ofrecen variaciones mínimas con otras. Solo 10 se utilizan una vez. Todo ello para transcribir no tanto un momento de la acción como el tono que impregna toda la historia, un tono obsesivo atravesado por la locura.

La repetición y el estatismo se consiguen a partir de una regularidad en la retícula figurativa. Todas las páginas contienen 9 viñetas del mismo tamaño (3 tiras de 3 viñetas). En toda la historia sólo se producen escasas y significativas infracciones a esta tan regular distribución. La primera tira de la primera pagina contiene 4 viñetas porque sirve para presentar a los dos personajes (el viejo y su asesino), las relaciones que les unen (la mirada) y el objeto del conflicto (el ojo). La ultima tira de la quinta pagina (también 4 viñetas) que es el momento en el que el viejo se da cuenta de que va a morir. Las dos últimas páginas de la historia en las que se añade una viñeta más por tira con el objeto de dar cuenta de esa aceleración interior del protagonista en el momento de verse confrontado con la policía.

Repetición y estatismo, las constantes de este relato gráfico de Breccia

La repetición y el estatismo se desprenden también de las constantes figurativas existentes entre viñeta y viñeta. Predomina la identidad de elementos contravenida únicamente por una ligeras variaciones que se sitúan en el eje de la profundidad y en el de la anchura de campo. Acercamientos o ensanchamientos determinan la mayor parte de las variantes en la figuración. Los ensanchamientos afectan a las rendijas (la

de la puerta y la del foco de la linterna) y las aproximaciones a los personajes (hacia primer plano del rostro del protagonista y hacia primer plano del rostro, pecho y ojo del viejo) y a la onomatopeya que representa el latido del corazón.



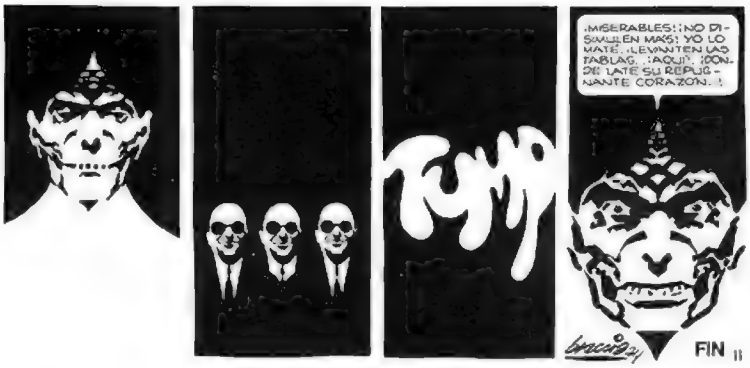
Al contrario que Battaglia, Breccia ha trabajado la planificación y la articulación entre viñetas. Su tarea no se ha centrado en el dibujo (él mismo ha comentado en varias entrevistas la rápida realización grafica de esta historia y la constante utilización de la fotocopiadora) sino en el montaje. Los principios configurativos no dejan de tenor importancia pero funcionan de forma muy distinta a la adaptación de Battaglia. No afectan a la ambientación sino a la narración. A Breccia no le ha interesado plasmar un decorado ni proporcionar un ambiente de época. De hecho ha optado por no situar la historia en el siglo XIX y concederle una ambientación escasa (apenas aparecen indumentarias y objetos) pero más bien contemporánea.

El corazón delator, tal y como Poe nos lo cuenta, es la historia de un hiper perceptivo. A lo largo del relato el protagonista se jacta de la extraordinaria agudeza de sus sentidos. De hecho se pasa la mayor parte de la narración mirando y escuchando, creyendo ver y oír. Este carácter eminentemente perceptivo del relato de Poe encuentra plasmación en la historieta por medio de la utilización del blanco y negro y de la onomatopeya.

Frente a la explotación tan característica y eficaz de la gama de grises por parte de Battaglia, en Breccia encontramos una tajante oposición blanco/negro. Esta oposición no se limita a situar la luz sino que también define las figuras y delimita el propio espacio figurativo. En contra de lo que suele ser habitual, aquí las viñetas no tienen marco. La oposición blanco/negro se encarga de crear un límite ilusorio de manera que la viñeta respira por sus blancos, comunica con el blanco de la página y activa esa función neutra que normalmente desempeña el soporte. La rendija de la puerta se confunde en ocasiones con el blanco interviñetal y en la página 8 la viñeta en negro disminuye de tamaño y naufraga en la página para significar la muerte del viejo.

La muerte y el silencio representación con la disminución de la superficie narrativa.

Por lo tanto, desde el punto de vista de la configuración, esta historia se construye a partir de la oposición blanco/negro en cuanto al color y a partir de la oposición línea/círculo en cuanto a las formas. Esta doble oposición viene a reforzar el carácter eminentemente perceptivo de la historia. La línea determina la forma de la rendija a través de la que se ve (puerta y linterna) y el circulo la forma de los ojos con los que se ve (ojo de buitre del viejo, gafas de los policías...). Lo que ocurre en esta historia tan aparente y aparatosamente perceptiva es que, en realidad, nadie ve. Con su enorme ojo de buitre el viejo no ve ni se da cuenta del acecho al que le somete su futuro asesino. A pesar de su mirada fija y escrutadora, la policía no ve ni se da cuenta de lo ocurrido. El protagonista, que tanto mira, tampoco ve. Llevado por su obsesión, tan solo alucina.



La acelerada tensión, mediante cuatro viñetas, y la ceguera

La oposición línea/círculo determina igualmente la configuración del rostro de los personajes. El del protagonista, totalmente anguloso, se construye con líneas mientras que el del viejo y, sobre todo, el de los policías se basa en el círculo. Algunos efectos complementarios se deducen de todo lo dicho. Especialmente destacable resulta la composición de la pagina. La utilización de la misma parrilla de viñetas, el empleo de las constantes figurativas entre viñeta y viñeta y la apertura de viñetas por los blancos otorga al conjunto una indiscutible dimensión tabular. Esta dimensión tabular favorece trayectos que no se encuentran regidos por la tradicional vectorialidad izquierda-derecha. La página se abre y se ofrece globalmente de manera que el lector recorre también el eje vertical de disposición de viñetas apreciando así no solo insistencias y correspondencias gráficas sino también los distintos grados de apertura de las rendijas y de aproximación a los personajes. Esta dimensión tabular marcada por la regularidad distributiva y las constantes figurativas permite además algunos juegos complementarios como el producido por la manera de representar el entierro del viejo. En la página 8, tras la disminución del espacio figurativo que representa la disminución de la fuerza de sus latidos, el cuerpo del viejo aparece ya introducido bajo las maderas del suelo. Su cadáver ensangrentado asoma todavía por una ventana abierta en la tarima. Se trata, en realidad, de una viñeta tumbada. A un asesinato presentado tabularmente corresponde un entierro bajo las tablas.

De Battaglia a Breccia

De esta lectura, en paralelo más que contrastada, de las adaptaciones de Battaglia y Breccia se desprenden unas primeras conclusiones. El trabajo llevado a cabo por ambos dibujantes viene a mostrar la existencia de dos estrategias claramente diferenciadas. Breccia ha configurado ambientes y personajes de acuerdo con un sistema de oposiciones narrativamente funcionales. Ha creado un ritmo regular y regulado de articulación entre viñetas y de planificación dentro de las viñetas. Se trata por lo tanto de una adaptación en profundidad. La de Battaglia por el contrario se podría considerar una adaptación en superficie. Aquí la imagen no asume tareas narrativas sino que se limita a proporcionar una ambientación. La configuración de decorados y personajes, tal y como se presenta y organiza, cumple una función esencialmente ilustrativa.

Los ejemplos aquí analizados ponen de manifiesto las dos opciones básicas que se le ofrecen al dibujante a la hora de establecer los planteamientos de su adaptación. La de Breccia, en la medida que supone una conversión más evidente y radical de un medio a otro, activa recursos propios encontrándose en ella algunos efectos que solo la historieta proporciona. En cualquier caso ambos productos resuelven de manera diferente una confrontación entre el lenguaje literario y el gráfico y, sobre todo, evidencian un abanico de características específicas que

separan ambos medios al mismo tiempo que permiten el paso de uno a otro. Toda adaptación, de hecho, plantea de manera más o menos profunda el problema de la especificidad. El desafío de la traducción y, sobre todo, el de la imposible equivalencia.

Antonio Altarriba.

Universidad del País Vasco

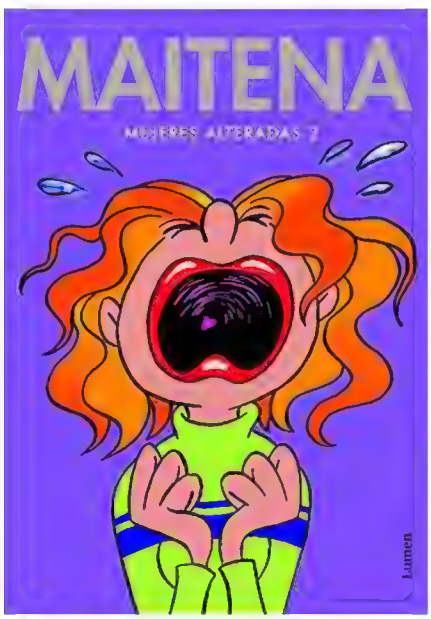
MAITENA: SONRISAS PARA CARMÍN

JAUME CAPDEVILA

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 2, 11-XII-2008

Maitena: Sonrisas para carmín.



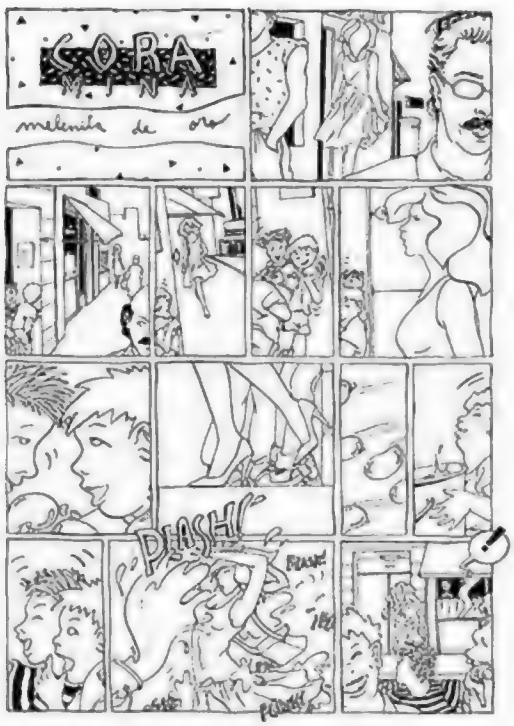
Es una evidencia que si se habla de historieta argentina, en un momento u otro habrá que decir algo sobre Maitena. Y una de les cosas que me he fijado que pasa con Maitena es que o se la odia o se la adora. Casi no conozco a nadie a quién Maitena le deje en ese limbo tan sobrepoblado del ni fu ni fa.

Desde que en 1993 empezó a publicar sus "Mujeres alteradas" en las páginas de la revista femenina *Para ti*, su carrera fulgurante conforma uno de los últimos éxitos comerciales internacionales del tebeo argentino. Según la información oficial, las viñetas de Maitena se han publicado en más de treinta países, han sido traducidas a doce idiomas, y han vendido dos millones de ejemplares de sus libros.

Antes del éxito, Maitena Burundarena, bonaerense con ascendencia vasca por parte de padre y polaca por parte de madre, nacida el 1 de mayo de 1962, y sexta de siete hermanos, además de dibujante fue, también, guionista de televisión, tuvo un quiosco 24 horas, un restaurante y un bar. Publicó en las revistas *Humor*, *Sex Humor*, *Sex Humor Ilustrado, Cerdos & Peces,* varias historietas en la línea del cómic que se estilaba en los ochenta. Según confiesa en una entrevista a Andrés Accorsi:
«me hice fanática de la *Metal Hurlant*, de *El Víbora* y de cuanta porquería publicaran en español en esa onda (...) y además José Muñoz, Hugo Pratt, Manara, todo lo más clásico y algunos españoles más modernos.» En *Fierro* dibujó una gran cantidad de páginas intimistas, amargas, dramáticas, como la serie de aventuras "Barrio Chino", basada en un cuento de Juan Martini, donde descubrió que se encontraba cómoda en el cómic erótico, que la llevo a dibujar la serie

"Historias por Metro", donde descubrió un mundo, pues, según leemos en la misma entrevista: «Cuando enganché esa veta, lo disfruté más, me divertí más en ese género.» Más adelante, añade: «Me gustaba mucho la cosa cinematográfica, entonces cuidaba mucho el enfoque y la narrativa, intentaba tener siempre la menor cantidad de globitos posibles... siempre me gustó mucho la historieta con poco texto. A mí, como lectora de historieta, no me gusta leer mucho. Prefiero que me cuenten la historia desde lo visual. Y la historieta erótica es especial para eso. Además, yo le daba una mirada femenina al erotismo y eso también era raro, por eso encontré un buen lugar en Fierro.»

No deja de ser curioso leer el planteamiento estético tan distinto de lo que acabará siendo la marca de fábrica del estilo Maitena, donde el punto fuerte es la literatura por encima de las imágenes, limpias, casi asépticas, a veces repetitivas de todas sus mujeres. Les recomiendo la visita del apartado "otros tiempos" en su sitio web oficial donde hay algunas muestras de estas viejas historietas. Es un morboso viaje al pasado que los amantes del cómic disfrutarán al descubrir estilos y estéticas de una época muy interesante.

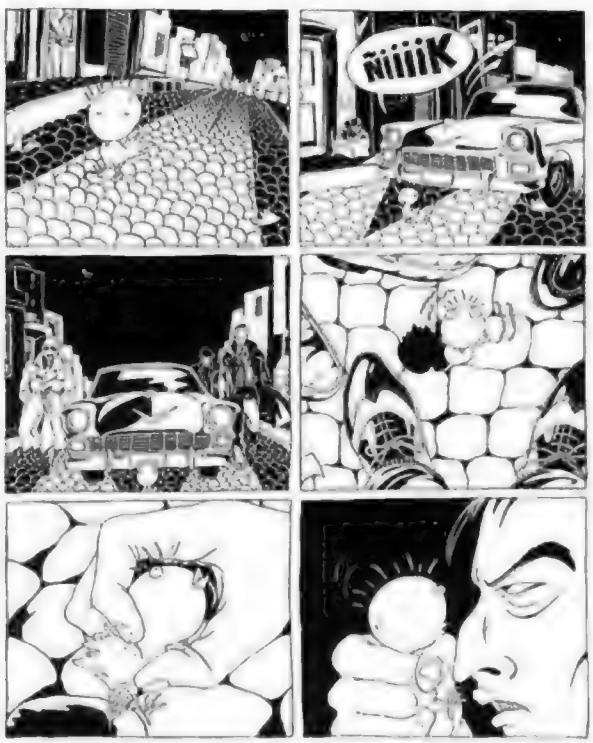


"Coramina," una de las primeras historietas publicadas de Maitena

Saltemos un poco atrás para que ella misma nos cuente sus inicios en este mundillo a través de las palabras publicadas en otra entrevista, aparecida en el número 22 de *Meridiam* (reproducida en *Tebeosfera*):

> «Empecé armando avisos para un suplemento del diario *Ámbito Financiero* de Buenos Aires. Hasta que una vez faltó un anuncio y, como el hueco no podía quedar, me pidieron que hiciera un dibujito. Lo hice y les encantó, así que -a la semana siguiente- ya había seis huecos armados a propósito para que yo los ilustrara. Ahí me di cuenta de que esto era un oficio y que me gustaba. Trabajé muchos años como ilustradora, haciendo desde libros para chicos y chicas hasta libros de cocina. ¡Hasta la Constitución Argentina versión infantil hice! Además, trabajé en todas las revistas de consultorio que se te puedan ocurrir. ¿Viste esas revistas que te encontrás cuando vas al médico o al dentista, y lo único que tenés para leer es algo del tipo Cámara Argentina del Fideo? Bueno, ésas. Entonces, iba a un

consultorio, cazaba la revista, miraba la dirección, agarraba mi carpetita de trabajos y me iba para allá. Siempre tuve suerte... Bueno, suerte no; siempre encaré bien el "laburo". Nunca esperé que apareciera un anuncio en el diario; iba y me ofrecía. Finalmente, lo de retratar a las mujeres, como casi todo en mi vida, surgió por necesidad. En esa época, 1992, yo venía de hacer historietas eróticas, trabajaba desde Buenos Aires para algunas revistas de Italia, Francia y España (como *Makoki*, de Barcelona). En algún momento esto dejó de servirme, por un lado porque lo económico no era muy sustancioso y, por otro, porque necesitaba tener feedback de mi trabajo, hacer algo que vieran mis amigos y amigas, mis colegas, la gente... Fue entonces cuando me llamaron de la revista *Para Ti* y me ofrecieron una página semanal para hacer una tira. Como trabajo fijo resultaba una gloria (los humoristas solemos tener problemas con la cantidad y continuidad de nuestras colaboraciones en los medios). Pero, claro, yo venia del sexo y de la vida loca, y me pedían una familia, un personaje femenino o algo así, más del orden de lo cotidiano... Y bueno, al final decidí no hacer un personaje (que siempre termina condicionándote mucho y aburriéndote rápido) y hablar cada semana de un tema diferente, donde pudieran entrar muchos tipos distintos de mujeres. Fue un éxito que todavía me sigue sorprendiendo.»



Página de una historieta de Maitena publicada en la revista *Fierro*

El encargo de la revista *Para ti* a esta dibujante que venía del "sexo y la vida loca" no era tan descabellado, si tenemos en cuenta que con anterioridad, a principios de los ochenta, había publicado su primera tira cómica en el diario *Tiempo Argentino* de Buenos Aires. Era una historieta blanca, costumbrista, protagonizada por una familia más o menos típica y una chiquilla llamada Flo que fue recopilada en un libro de Ediciones de la Flor, titulado *Y en este rincón, las mujeres*.

"Mujeres alteradas", la serie que encumbró a nuestra autora, consiste en una página sin personajes fijos, donde encontramos un retrato lúcido y acerado de un tipo de mujeres de una franja de edad concreta con un status social determinado. No todas las mujeres del mundo se pueden identificar con los personajes que dibuja de Maitena, pero aún así refleja de forma cruda, entre cómica y sarcástica, la problemática vital de un segmento importante de la población

femenina. Es una historieta donde se focaliza la atención en los detalles más superficiales de la condición femenina, ridiculizando los sinsentidos de la vida moderna, satirizando la hipocresía de las relaciones entre mujeres y mujeres y mujeres y hombres, abanderando la feminidad como punto de vista, y con un humor inteligente que hace las veces de bisturí se disecciona un mundo de contradicciones, mentiras y apariencias.

Uno de los mejores análisis de la obra de Maitena lo ha escrito Koldo Azpitarte en las páginas de *Tebeosfera*:

> «las protagonistas de Mujeres Alteradas son mujeres superficiales, de clase media-alta, preocupadas por la estética y las apariencias, que critican los roles sexuales desde la asunción del propio como bueno, sin cuestionar statu quo alguno. Se trata de un humor inteligente, pero en el que se da una ausencia total de crítica social o política. Sin duda estas no son las hijas de las Madres de la Plaza de Mayo, no tienen familiares desaparecidos ni han vivido en carne propia la angustia de no saber si llegaran a final de mes. Esta actitud representa a la perfección el signo de los tiempos que nos ha tocado vivir, tiempos en los que ser crítico con la sociedad o tener una posición ideológica clara incomoda al lector.»

En este sentido, lo más original, y certero de su obra es que la crítica de Maitena apunta hacia las propias contradicciones del sexo femenino. Y utiliza con maestría la sátira como herramienta para fustigar los desencuentros entre el individuo y la colectividad, entre lo que es y lo que debería ser. Como hizo Daumier, deja desnuda la hipocresía y la estulticia; como hizo Hogarth, fustiga sin contemplaciones la hipocresía social; como hizo Siné, disecciona sin remilgos una realidad compleja; todo sin salir de un universo femenino, que aún estaba por explorar. Porque el secreto es, en palabras de la propia Maitena:

> «Las chicas siempre tienden a leer o a ver cosas que hablen de ellas. Tendemos siempre y queremos hablar de lo nuestro. En cambio los hombres hablan de cine, de política, de fútbol. Es raro encontrar a un tipo que salude a otro y le diga: ¿Cómo andás?, y el otro le responda ¿Sabés que estoy angustiado? Yo hace tiempo que vengo con el tema del género y lo doméstico. Y lo que creo es que mis historietas no eran para mujeres, pero empezaron a leerlas las mujeres. No me interesa hacer chistes graciosos. Me interesa trabajar sobre determinados temas. Lo que hago funciona más por identificación. Como te decía, las chicas podemos ir al cine, pero siempre estamos esperando el momento en que aparezca la chica.» [*ibídem*]

Mujeres Alteradas, el gran éxito de Maitena

Debo confesar que yo no soy una mujer, por lo tanto es seguro que mi aproximación a las viñetas de Maitena no corresponde, por mucha empatía que le meta, a la que encontrará en ellas cualquier lectora femenina. A pesar de ello, creo que el triunfo de Maitena se debe al enfoque femenino más que feminista de su trabajo. Evidentemente hay una crítica al hombre, al sistema machista y a la relación de sumisión entre varones y hembras en la obra de esta autora argentina. Pero ésta crítica a un sistema y unas relaciones criticables, es la misma que pueden realizar otros autores de sexo indistinto. Maitena, en cambio realiza esta crítica desde la feminidad, y aquí está lo original. Cito el trabajo *La imagen de la mujer en el cómic: Cómic feminista, cómic futurista y de ciencia-ficción* de Maria Antonia Díez Balda: (Ciudad de Mujeres, p. 20) :

> «Como feminista lo que yo busco en los cómics es, además de diversión, el reflejo no distorsionado del mundo y de los sentimientos femeninos; también me gusta encontrar en ellos la crítica del mundo machista y hostil en el que vivimos».

Maitena, creo, va un paso más allá y muchas veces la carga satírica es mayor cuando refleja en las viñetas el mundo y sentimientos femeninos. Maitena -¡y aquí está lo inteligente!– no se sitúa en un lado de la trinchera para fustigar al otro, sino que castiga sin piedad y con gran lucidez todo lo que pasa en cualquiera de los dos bandos. Como cuando Oscar Nebreda realiza la más dura crítica sobre el comportamiento del seguidor barcelonista y triunfa porque él mismo es un culé confeso y recalcitrante, Maitena hace desde su feminidad chistes sobre mujeres que ni el más misógino de los humoristas se atrevería a hacer. Genial, ¿no?

Sea como fuere, las viñetas de Maitena, con un dibujo fuertemente expresivo, de trazo limpio y duro, y un cromatismo muy inteligente (sobretodo antes que se pasase al coloreado con ordenador, que hizo perder unos gramos de personalidad al resultado final), resultaron una maravilla. Esas páginas empezaron a reproducirse en publicaciones de otros países: *La Stampa* (Italia), *El Mercurio* (Chile), *El País* (Uruguay), *El Nacional* (Venezuela) y, desde 1999, en el suplemento dominical de *El País* (España). A su vez se agruparon en libros que fueron publicados por la Editorial Sudamericana en Argentina Random House-Mondadori a través de su sello

Lumen en España, Penguin Books para el mercado inglés, Editions Metailie para Francia, Lappan para Alemania, Rocco para Brasil, Harlenic para Grecia...
Debido al éxito, entre 1998 y 2003, Maitena empezó a dibujar con el mismo planteamiento una viñeta diaria en el periódico *La Nación*, que se tituló "Superadas". Estas viñetas también fueron reproducidas en otros países (en España, por ejemplo, en la revista *El Jueves*) y recopiladas en tres libros: *Superadas* 1, 2 y 3. La viñeta diaria fue sustituida en 2003 por una página en la *Revista* dominical de *La Nación* que se titulaba "Curvas peligrosas", recogidas, también, en dos libros. Todo esto hasta el 2006 en que la autora decide tomarse un año sabático que ya supera los treinta meses.

> «En los últimos trece años hice diez libros, y para el registro de humor con el que yo trabajo, me parece que es mucho. Me gustaría tener tiempo para ver de qué estoy hablando, para pensar qué estoy diciendo y qué me gustaría decir» afirma al diario *La Nación* en el anuncio que despide su página "Curvas peligrosas".

Curvas peligrosas, la continuación de la obra de Maitena centrada en el mundo femenino

Una lástima, sin duda para sus fans y seguidores/as, que son muchas/os, pero un acierto –en mi modesta opinión– para el bien de su carrera. Sí, y la misma Maitena me da la razón, cuando reconoce, en la misma entrevista, que «La inercia de la página hace que a veces se pierda un poco el norte; y no me interesa publicar cualquier cosa, ni hacer chistes sobre cualquier tema, ni ponerme demasiado seria. En ese sentido, es una decisión que tiene que ver con lo creativo y con lo artístico».

No creo que la fórmula de Maitena se haya agotado, pero aplaudo este necesario alto en el camino para que la autora se dedique a reflexionar sobre el producto. El planteamiento básico de sus viñetas prácticamente no ha variado. Y ahora cabe preguntarse si lo que fue un acierto cargado de originalidad en 1993, no ha perdido un poco su sentido al llegar al 2008, si la incisiva mirada al mundo femenino desde la feminidad de los años noventa no se había convertido en

una monótona reiteración de tópicos que de tan feministas –los extremos se tocan– se antojan machistas. La iteración ingeniosa pero vacía de "Curvas peligrosas", no puede resistir la comparación con la frescura loca, sutil y lúcida de las "mujeres alteradas". Maitena se había convertido, con perdón, en una máquina de hacer churros, exprimida por la industria y seguramente a su pesar. En éste punto, comparto la opinión de la periodista Encarni Hinojosa, cuando certifica que

> «Algunas viñetas se ven renovadas y originales, otras te recuerdan demasiado a otro chiste ya contado. Y es que no repetirse en mil viñetas con un único tema, 'mujeres alteradas', es una misión imposible. La obra de Maitena, aunque brillante, original y 100% femenina, se ha convertido en un producto de fábrica, comercial y sin ese toque de frescura que tenía al principio»

y la misma Maitena en *Viva. La Revista de Clarín*, 24-IX-06:

> «Yo ya no soy tan fresca como cuando hacía ese trabajo (Mujeres alteradas). Tenía muchas ganas de seducir al lector con humor y espontaneidad. Cuando se convirtieron en un éxito muy grande me pasaron por arriba.»

La valoración de la gente que se dedica al humor gráfico ofrece alguna dificultad. ¿Hay que valorar el conjunto de la obra como corpus sólido y coherente? ¿O en el caso de los que dibujan una viñeta a diario lo que hay que valorar es cada obra por separado teniendo en cuenta el contexto determinado del día en que aparece la viñeta y su carga crítica, su osadía, su originalidad concreta en aquel preciso instante?
Mi valoración personal para la obra de Maitena en el último lustro y medio, en el primero de los casos se resumiría en la palabra "cargante"; más en el segundo de los casos, creo que sería "genial". Me explico. A mi entender, cada una de las páginas de Maitena retrata de forma drástica una situación concreta, minúscula a veces, interesante siempre, que afecta de algún modo a la feminidad, y la resuelve inteligentemente con hallazgos humorísticos que rayan la genialidad:

> «No entiendo por qué decís que el secreto de tu casa está en mezclar lo moderno con lo antiguo. ¡Si tenés todo remoderno! –Sí, pero esperá a conocer a mi marido, (...) La verdad es que es un tesoro, que me tiene como a una reina. te diría que más que un esposo es un esponsor, ¿Viste? [o...] En cambio mi mujer tiene un renovado interés por el sexo... –¡Qué suerte! Descubrió que es divertido? –No..., se enteró de que quema calorías.»

Pero, el conjunto de la obra (por demás explotada en multitud de libros, reediciones, calendarios, agendas y toda suerte de papelería) es, por lo menos redundante. Es decir que el ingenioso uso de los tópicos, agota su eficacia al repetirse una y otra vez. Que las brillantes respuestas satíricas se vuelven fácilmente predecibles después de haberlas visto un par o tres de veces. Maitena, que bebe a partes iguales de Feiffer y Fontanarrosa, no llega por un lado al fondo psicológico de sus personajes como lo hacía el más sarcástico y escéptico Feiffer con los frustrados y casi sicóticos monologuistas que protagonizan las tiras del *Village Voice*, y no aprovecha del todo los retruécanos humorísticos con los que Fontanarrosa rompe las barreras del sinsentido vital de los monigotes que protagonizan sus viñetas. A pesar de ello es una de las autoras, si no la autora, que ha conseguido el mayor éxito en el campo del dibujo de humor. Hay que recordar que muchas otras antes que ella estuvieron, están, en la batalla: Bretécher, Pompeia, Doucet, Mariel, Satrapi... -¡aún son pocas!- Y a la vez reconocer que, con esa asunción personal de que sigue «siendo punk, básicamente porque me chupa todo un huevo» (web de FLACSO), sus viñetas abrieron un camino (¿o un mercado?) pues con posterioridad llegó *Bridget Jones* (1996) o *Sexo en Nueva York* (1998) que explotan exactamente el mismo filón, con mayor o menor acierto.

Maitena supuso un soplo de aire fresco, una inusitada novedad por la franqueza de sus personajes, la acidez de sus comentarios, la lucidez de sus reflexiones, lo demoledor de sus planteamientos. Revolucionó el panorama del humor gráfico con su pirueta sin red: «me río de lo que me hace llorar». Sus viñetas son radiografías de una sociedad convulsamente contradictoria, a la que prescribe como eficaz medicina el mejor humor capaz de destilar su plumilla. Pienso que el acaparador éxito de las viñetas de Maitena le han impedido evolucionar, reinventar su concepto

de humor y adaptarlo a la sociedad, que cambia mucho más deprisa de lo que somos capaces de percibir. Veremos si el regreso (parece que será pronto) de Maitena nos sorprende con algo original, fresco, inteligente como ella –ya lo ha demostrado– es capaz de hacer.

CÓMICS EN BLANCO Y NEGRO: LA LUCHA DE LOS AFROAMERICANOS POR LA IGUALDAD

JOSÉ JOAQUÍN RODRÍGUEZ

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 2, 1-XII-2008

Resumen / Abstract:

El presente artículo analiza la evolución de los héroes de comic book afroamericanos entre los años previos a la Segunda Guerra Mundial, cuando solían mostrarse como secundarios o bien estereotipados, hasta el tratamiento más realista de la actualidad. / Between late 30s-early 60s American comic books used to depicted African American characters as comical and stereotypical support characters. In next years some artists started to create and explore more realistic black characters. This article deals with African American comic book heroes' evolution from pre-IIWW years to nowdays.

Notas: Este artículo apareció publicado previamente en la revista de Historia "Ubi Sunt?" número 21, Cádiz, 2007, pp.55-71, ISSN: 1139-4250. Ha sido corregido para la actual edición por su autor.

CÓMICS EN BLANCO Y NEGRO: LA LUCHA DE LOS AFROAMERICANOS POR LA IGUALDAD EN LOS *COMIC BOOKS* (1941-2000)

En un episodio de la teleserie estadounidense *Boston Legal* ,[1] que satiriza el mundo de la abogacía, una mujer negra denuncia a unos productores de teatro por no dejar que su hija interprete al personaje de Annie[2] en un musical aduciendo el color de su piel.

¿Racismo? Difícil de decir. Sí según la denunciante, ya que se discrimina a su hija por el color de su piel. No según los productores, que entienden que al ser blanco el personaje de Annie, es obvio que debe de ser interpretado por una niña blanca.

Al final del episodio, mediante un rocambolesco giro, un reverendo afroamericano irrumpe en el juzgado y brama ante el juez y ante las cámaras de televisión:

> *Le parecerá un asunto menor, pero no es un asunto menor: a esta niña se le niega el derecho a interpretar a un icono americano porque dicen que no encaja en la descripción. Esas descripciones se hicieron hace 50 años, ¡hemos evolucionado, señoría!*
>
> *Hablamos de igualdad racial, de cómo hemos progresado, pero lo malo de ese progreso es que siempre falta un día más, "mañana, mañana". Eso les encanta, porque siempre falta un día más. Yo vengo a hablar sin prejuicios hoy: dennos ya un Spider-Man afroamericano, dennos un negro que corra más que una bala y salte por encima de los edificios de un solo bote. Mañana no, ¡hoy! El sol tiene que salir hoy, señoría, no mañana.*[3]

Finalmente, ante la presión mediática, a los productores no les queda más remedio que llegar a un acuerdo, pactando una serie de actuaciones con la niña negra.

Para el espectador europeo, el capítulo tal vez resulte algo exagerado. ¿Tanto revuelo por el color de la piel de un personaje de cómic? Parafraseando a otro personaje de cómic, el fortachón Obelix, ¿acaso no estarán locos estos americanos?

Nada más lejos de la verdad. Aunque los primeros cómics en EE UU datan de la última década del siglo XIX, no sería hasta principio de los años 40 del XX cuando aparecerían los primeros personajes negros. Su duración en las viñetas fue escasísima, y tendríamos que esperar hasta los años 60 para volver a ver héroes negros en los cómics, y hasta los 70 para verles protagonizar

con éxito sus propias aventuras, sin la tutela de un compañero blanco.

Lo que planteamos en nuestro artículo es otra forma de ver esta lucha por la igualdad, usando la cultura popular estadounidense como fuente y referente, y en particular a través de un arte que a la vez es industria: los *comic books*.[4]

1 – SEPARADOS PERO IGUALES

Poco después de la guerra civil americana (1861-1865), en EE UU se impuso una política segregacionista que se dio a conocer como "separados pero iguales" (*separate but equals*), fruto del nuevo estatus de la población negra del sur, que pasaba de ser esclava a ciudadana teóricamente de pleno derecho.[5]

Aunque ahora ciertamente podían moverse libremente por la nación, la población afroamericana se encontró con la imposibilidad legal de integrarse en la sociedad blanca; de hecho, se creó una sociedad paralela a la blanca que hemos de conocer, con el fin de entender por qué los cómics tardarían casi medio siglo en incluir personajes negros en sus viñetas.

1.1. El mito de la segregación benévola

La segregación, al menos oficialmente, tenía buenas intenciones. Creaba dos comunidades diferentes, la blanca y la negra, con servicios propios –escuelas, barrios, plazas separadas en los transportes, en los espectáculos públicos e incluso en los parques– pero iguales. Es decir, que aunque no había una integración, sí permitía que cada comunidad tuviera un desarrollo equitativo.

Pero esto era falso a la hora de la práctica. La población negra sureña que acudía a las ciudades en busca de trabajo tras la guerra civil, se encontraba con que tenía que habitar los peores barrios, creándose así los primeros guetos. La solución no era, ni mucho menos, acudir al norte. En Nueva York la población negra se hacinaba en Harlem –construido y habitado a finales del siglo XIX por judíos e italianos–, que padeció desde el primer momento una superpoblación y un progresivo deterioro y envejecimiento de los edificios, sin que fuesen restaurados. También las clases altas y medias se veían ligadas a los guetos por el color de su piel, en parte porque dependían de sus congéneres más pobres.[6]

También se producía una separación en las escuelas desde fecha tan temprana como 1880. A nadie sorprenderá que el fracaso escolar en las escuelas negras, peor dotadas económicamente, fuera mayor que en las escuelas blancas (Fohlen, 1973:113). De hecho, en 1896 el Tribunal Supremo reconocería la legalidad del "separados pero iguales", quedando patente que la política segregacionista no era un fenómeno exclusivo de los estados sureños, sino que se daba a nivel federal.

Pero nos queda la duda de por qué la población negra aceptó sumisamente la segregación, al menos durante finales del siglo XIX. Apunta Claude Fohlen que la comunidad negra esperaba un reparto similar de fondos (1973:113), ya que a pesar de ser un diez por ciento de la población, tenían que construir desde cero todas las infraestructuras educativas. En 1880, estas esperanzas se vieron defraudadas finalmente cuando la administración optó por el reparto proporcional en temas como la educación, condenando a los servicios negros a ser de peor calidad. Este tipo de medidas no debe sorprendernos si observamos que los estados del sur fueron limitando el derecho a voto de los ciudadanos de color con todo tipo de artimañas legales, dejándoles sin peso político.[7]

Pero el sistema no consiguió crear dos comunidades estancas y sin apenas conexión. Primero porque la calidad de vida de la población negra era claramente inferior, obligándole a desplazarse al norte industrializado, donde apenas había existido población negra; pero también porque las necesidades de la economía estadounidense –urbanización de la sociedad, necesidad de mano de obra no cualificada para la producción en cadena, etc.– iban a hacer obviar a los empresario el color de la piel de sus empleados, lo que acabaría ayudando a la migración continua, pasando de ser el problema negro un tema regional a un asunto nacional.

Esto se haría especialmente patente durante la I Guerra Mundial. La falta de población masculina blanca sería compensada en las fábricas y las oficinas con mujeres blancas, pero también con mano de obra negra, que resultaba igualmente barata. Igualmente, las mujeres negras suplían los huecos que la guerra había dejado, sustituyendo a los hombres negros en las tareas del campo y a las mujeres blancas en el servicio doméstico.

¿Cómo reaccionó el hombre blanco ante esta nueva competencia en las fábricas?[8] La refundación del Ku Klux Klan en 1915, y las revueltas y manifestaciones que se dieron en 1917 y 1919, junto con los linchamientos en serie que se cometieron impunemente en los estados del sur, responden claramente a la pregunta: en muchos casos con violencia y con odio.[9]

La segregación, tal y como la hemos visto, carece de todo tipo de benevolencia. Más que un sistema que proteja a dos comunidades distintas, era una forma de dominio que aseguraba la supremacía blanca. Además, permitió a la administración invertir menos dinero en servicios como sanidad o educación, lo que provocaba aun mayores necesidades en los afroamericanos, no quedándoles más remedio que trabajar por jornales más reducidos y en condiciones más penosas.

No era sólo una cuestión racial, pero tampoco una mera cuestión económica. Tampoco fueron las leyes segregacionistas las que crearon el racismo, aunque sin duda alguna avivaron el problema.

Y una vez hemos visto la situación que se vivía a principios del siglo XX entre ambas comunidades, podemos analizar el papel que jugaban los personajes negros en la cultura del ocio estadounidense.

1.2. Héroes blancos para un mundo blanco

La economía de un trabajador negro medio era, no hace falta decirlo, bastante inferior a la de un trabajador blanco. A nadie extrañará entonces que durante la Gran Depresión, los primeros en perder sus trabajos fuesen los trabajadores de color, no ya por una cuestión de racismo –que evidentemente lo había– sino por ser los afroamericanos obreros no especializados, y por lo tanto más prescindibles.

Tras el Crack del 29 el consumo de un ocio barato se hizo más necesario para alejar, aunque sólo fuese por unos minutos, los problemas cotidianos. Observamos que en las revistas de relatos *pulp*, en el cine y en los cómics, no encontramos apenas personajes negros, salvo como secundarios, desempeñando las más de las veces papeles cómicos o infantiles.[10]

Puede alegarse que la población negra no tenía dinero para gastar en tales ocios, pero también es verdad que el precio de una película era económico, por no hablar de una revista *pulp* o un cómic.[11] Es decir, que aunque económicamente estuviesen en peor situación, aunque consumiesen menos ocio que la población blanca –cosa que no está demostrada, en todo caso podría hablarse de diferentes estilos de ocio[12]–, seguían siendo parte del mercado. Entonces, ¿por qué no hubo una producción destinada a ellos?

¿Una cuestión de racismo? Es posible, a fin de cuentas los productores/editores, guionistas y directores/dibujantes eran generalmente blancos. Pero además era una cuestión de comodidad: los cómics y los *pulps* estaban en pleno apogeo, su público crecía mes a mes. ¿Qué necesidad tenían de adaptar su producción a un público negro? El negocio crecía sin necesidad de arriesgar en nuevas fórmulas. Sólo el cine, que sufrió un serio retroceso de espectadores en los primeros años 30, iba a experimentar a partir de entonces con nuevos géneros – el musical, por ejemplo – e iba a comenzar a introducir personajes de color, en algunas ocasiones incluso de forma respetuosa.[13]

Pero nos surge entonces una duda. Si los cómics nacen en la prensa estadounidense como reclamo para conseguir lectores, ¿por qué no hay personajes negros de cómics? De acuerdo que la prensa blanca les ignore, pero Fohlen indica en su obra que existía una prensa negra propia, que se convirtió en medio de expresión por excelencia (1973: 108).

Lo cierto es que hacer un cómic era, en aquellos tiempos, caro. Habría que estudiar la capacidad económica de dichas publicaciones, pues podría ser que fuesen incapaces de costearse una *strip*. También es factible pensar que estas publicaciones tenían asegurado un público por el simple hecho de tratar noticias que afectaban a la población negra, ¿qué necesidad tenían de invertir en dibujantes, guionistas y rotulistas, si las ventas ya estaban aseguradas?

Sea por lo que fuese, el hecho es que cuando los *comic books* se comenzaron a vender, lo que mostraban sus viñetas era un mundo blanco. Todo lo que uno podía ver eran personajes anglosajones. De los guetos, de la segregación, no había rastro alguno. Era como si en EE UU no existiera, ni hubiese existido jamás, una población negra.

Eventualmente llegaron a aparecer algunos personajes de color, pero siempre en papeles de sirvientes o como payasos cómicos a los que se representaba con grandes pies, labios enormes, completamente calvos, con brazos extremadamente largos y caídos.

Aun así, tampoco podemos culpar exclusivamente a los artistas que trabajaban en los cómics. En primer lugar, porque apenas controlaban el producto que hacían: los cómics seguían un proceso similar al de las cadenas de montaje, comenzando por la elaboración de un guión, siguiendo por el dibujado a lápiz, el entintado, la rotulación, la aplicación de colores y finalmente la

impresión en papel, siendo cada parte del proceso realizada por personas diferentes como norma general. Además, el guionista y el dibujante debían ceñirse a las directrices del editor, que era en última instancia quien interpretaba lo que el público quería.

Así que, si bien es cierto que los artistas se limitaron a mostrar un falso mundo blanco, también lo es que los lectores –y los padres de éstos, que eran los que pagaban los cómics– no tuvieron reparo alguno en leer las historias que se desarrollaban en dicho falso mundo.

No obstante, en 1940 comenzaron a aparecer algunos personajes negros, no de forma esporádica, sino con cierta continuidad y protagonismo dentro de cada cómic. Las principales editoriales tenían un personaje negro acompañando a alguno de sus personajes de éxito.

Pondremos como ejemplo a cuatro de las principales editoriales estadounidenses de éste periodo:

1) Detective Comics, la editorial que publicaba las aventuras de Superman, sacaba un cómic llamado *Action Comics*, donde diferentes héroes compartían aventuras independientes. Uno de aquellos héroes, Tex Thompson, obtendría un compañero negro llamado Gargantua T. Potts (*Action Comics #15*, agosto de 1939).

2) Quality Comics, conocida por la calidad de sus artistas, presentaría a Ebony White como ayudante del héroe Spirit (*Spirit Section #1*, Register and Tribune Syndicate, 2 de junio de 1940).

3) Timely Comics crearía una pandilla de adolescentes en la que incluiría a varios personajes étnicos, uno de ellos un afroamericano llamado Whitewash Jones (*Young Allies #1*, verano de 1941).

4) Fawcett Comics decidiría sumarse al carro poco después de que EE UU se uniera a la II Guerra Mundial, haciendo que su mayor héroe –el Capitán Marvel– fuera acompañado por un torpe ayudante conocido simplemente como Steamboat (*America's Greatest Comics #2*, junio de 1942).

¿A qué se debió ese súbito interés por incluir personajes negros? Vemos que no fue solamente una editorial –de hecho, fueron muchas más, nosotros nos hemos limitado a señalar algunas de las más importantes–, y ocurrió en un espacio de tiempo relativamente corto.

Aunque antes decíamos que a las editoriales no les interesaba el mercado afroamericano, entre finales de los años 1930 y principios de los 40 la situación de éstas había comenzado a cambiar. Aunque los cómics seguían siendo muy rentables, cada vez eran más las editoriales y los personajes que aparecían. Al ser la competencia mayor, se hacía necesario buscar nuevos mercados, y de ahí que apareciera el interés por los lectores negros.

C.C.Beck, el creador gráfico de Steamboat, comentaría años después:

"Steamboat fue creado para atraer el interés de los lectores negros".[14]

Esta necesidad de buscar nuevos mercados se hizo aún más patente cuando, a mitad de la II Guerra Mundial, los *comic books* empezaron a tantear el mercado femenino. No obstante, esos cómics irían dirigidos a las mujeres blancas, nunca a las de color.

Pero no podemos quedarnos solamente con una interpretación económica de los hechos. Hemos de tener en cuenta que muchos cómics se adelantaron a la II Guerra Mundial criticando duramente al nazismo y a los regímenes totalitarios,[15] por lo que la aparición de personajes negros –sin desestimar las causas económicas– también podía deberse a la necesidad de cerrar filas, al deseo de unir a toda una nación frente a un enemigo común. La idea era potenciar el concepto de EE UU como una "nación de naciones" frente a la Alemania Nazi (Glazer, 1989: 59).

En esa línea parece ir el cómic *Young Allies* de Timely, que mostraba una pandilla de adolescentes con diversos orígenes sociales y raciales. También el cine bélico mostraría, una vez iniciada la guerra, pelotones de soldados con diversidad étnica, aunque siempre mostrando estereotipos (ídem: 69).

1.3. La guerra que no trajo la igualdad

Que la II Guerra Mundial potenció la idea de la "nación de naciones", sobre todo en la cultura popular, es un hecho indiscutible: el discurso oficial, el cine, la literatura... iban en dicha dirección. Lo que sí podemos discutir es hasta qué punto una "nación de naciones" era sinónimo de una nación de iguales.

Una mirada a los *comic books* de la época muestra que los personajes negros estaban en clara desigualdad frente a los personajes blancos.

Para comenzar, ningún personaje negro protagonizaba su propio cómic, sino que todos eran compañeros de héroes blancos. Puede alegarse, no obstante, que no había suficientes lectores negros como para mantener en el mercado un cómic con héroes de color. Como no existen datos sobre el número de lectores afroamericanos de cómic que había, podríamos ser bien pensados y aceptar ésta hipótesis.

Pero, por muy bien pensados que fuéramos, un análisis a los secundarios negros nos demostrará que existía una clara discriminación hacia éstos.

Por ejemplo, los superhéroes usaban compañeros adolescentes que, disfrazados también, eran una versión adolescente del héroe. Recibían el nombre de *sidekicks*, y el más famoso sería el joven Robin, que acompañaba a Batman en sus peripecias. Estos compañeros disfrazados eran mayormente adolescentes blancos, aunque en contadas ocasiones aparecía como tal alguna joven mujer blanca. Pero los negros que acompañaban a un superhéroe lo hacían en ropa de calle. Evidentemente, una heroína negra era del todo inconcebible para la época.

Además de no tener acceso a un traje de superhéroe, los secundarios negros solían jugar un papel cómico, para lo cual eran retratados siguiendo una serie de estereotipos gráficos como eran, a saber, labios rojos y enormes – algunas veces llegaban a ocuparles media cara –, cabezas calvas y una fisonomía desproporcionada. Aparte, hablaban en jerga, mostrando sus bocadillos de texto contracciones que imitaban sonidos fuertes y nasales, quedando patente que el personaje negro hablaba un lenguaje pobre y barriobajero (inculto) frente al lenguaje siempre rico y correcto del héroe blanco (culto).

Cojamos ahora a tres de los personajes negros que citábamos en el epígrafe anterior: Gargantua T. Potts se haría amigo de Tex Thompson, el héroe blanco, cuando éste le salvase de recibir una paliza. Steamboat conseguiría un puesto de trabajo gracias a la mediación del Capitán Marvel. Ebony White sería el chofer de The Spirit. Vemos pues que, de cuatro personajes, tres mantenían una relación de dependencia hacia el héroe, y éste siempre mostraba un paternalismo protector que salvaba a su desamparado compañero.

¿Cómo reaccionó la comunidad negra ante estos estereotipos que proliferaron? El testimonio de C.C.Beck muestra un caso de afroamericanos que se personaron en las oficinas de la editorial Fawcett para protestar por el personaje Steamboat:

> (...) *una delegación de negros visitó la oficina del editor, protestando porque él* [Steamboat] *era un sirviente, por sus labios enormes y su pelo rizado y porque hablaba una jerga. Sólo era un personaje de cómic, no intentaba ser realista, pero por desgracia algunos se lo tomaron en serio.*[16]

Para Beck, un hombre blanco que había creado multitud de superhéroes blancos de físico perfecto para un mercado abarrotado de éstos, era lógico que los personajes de cómic no fuesen más que dibujos poco realistas. Pero para los lectores negros, que eran representados pocas veces y siempre con estereotipos, era muy diferente: se les estaba impidiendo tener sus propios iconos en los cómics.[17] De hecho, la mayoría de los personajes de color irían desapareciendo a lo largo de la guerra, y hacia 1945 apenas se veían.[18]

No obstante, no queremos dar una falsa impresión. Aunque muy pocas, sí que hubo algunas excepciones dignas de mencionar.

En el cómic *The Spirit*, Ebony White fue evolucionando progresivamente, dejando de ser el chofer del héroe y pasando a ser un amigo íntimo. A nivel de guión, Ebony iría ganando cada vez más protagonismo, hasta el punto de llegar a tener en algunos momentos más relevancia dentro de la historia que el propio héroe. Incluso acabaría desarrollando una personalidad pícara, que le acabaría distinguiendo de los demás personajes negros de aquellos años, lo que le permitiría sobrevivir en las viñetas hasta bien entrados los años 40.

También a nivel artístico hubo cambios. Como los dibujantes blancos eran llamados al frente, algunos de sus puestos de trabajo eran ocupados por mujeres blancas y afroamericanos. Algunos serían tan buenos en su oficio que, una vez acabada la guerra y regresados los dibujantes originales, lograrían conservar sus puestos de trabajo.[19]

1.4. Mundos en blanco y negro

Tras la II Guerra Mundial la industria de los *comic books* se encontró con un problema: la superproducción. Con el fin del conflicto acabó también el racionamiento de papel y las editoriales lanzaron nuevos títulos. Sin embargo, el género de los superhéroes se había agotado y las editoriales que prevalecieron fueron las que supieron adaptar su producción a nuevos géneros. Es aquí donde el público femenino, muy importante durante los años de la guerra, se hizo clave para la supervivencia de las editoriales gracias a los cómics románticos.

Pero, según se acercaban los años 1950, los *comic books* se encontraron con un nuevo obstáculo: la televisión. Por muy barato que fuera un cómic, encender el televisor era más cómodo y barato, por no hablar de que era un ocio mucho más atrayente. Había que llegar a un mayor número de lectores, a gente que no fuese capaz de adquirir un aparato de televisión. Había que llegar a los afroamericanos.

Ciertamente, las editoriales aún recordaban el fracaso que resultó mezclar personajes blancos y negros, así que decidieron diseñar cómics única y exclusivamente para lectores negros.

En 1947 apareció *All-Negro Comics*, que por lo que sabemos fue el primer cómic destinado exclusivamente a gente de color. Ese mismo año apareció *Negro Heroes*, que mostraba a héroes de color, como deportistas profesionales. Ya en 1950 Fawcett Comics creó un título romántico llamado *Negro Romance*, copiado en 1955 por la editorial Charlton con el nombre de *Negro Romances*.

Estos cómics fueron un fracaso de ventas, por lo que apenas nos ha quedado alguna información sobre ellos. Sabemos que poco a poco fueron desapareciendo los estereotipos y se representó a los afroamericanos de forma realista. No obstante, carecemos de información sobre cómo eran los guiones, si los artistas eran blancos o negros, si fueron vendidos dentro o fuera de los guetos... ¿Se debió el fracaso a unos guiones que no conectaron con el público, a una mala distribución o a un público que no podía permitirse comprar *comic books*? Desgraciadamente, las editoriales que apostaron por el público afroamericano hoy ya no existen, y con sus archivos se ha perdido la respuesta.

Aunque no tengamos mucha información, no deja de ser interesante el curioso intento de atraer a los lectores afroamericanos creando publicaciones exclusivas, y algunas conclusiones sí que podemos sacar.

Por ejemplo, podemos plantearnos si estos cómics exclusivos fueron un avance o un retroceso en la lucha por la igualdad. Es cierto que ahora los afroamericanos eran protagonistas, pero sólo para los lectores negros. ¿Acaso no era esto una extensión del "separados pero iguales" que ya imperaba en la educación, los servicios públicos y los lugares de ocio? Muy posiblemente, así lo percibiera la comunidad negra.

2 – REVUELTAS EN LAS CALLES Y EN LAS VIÑETAS

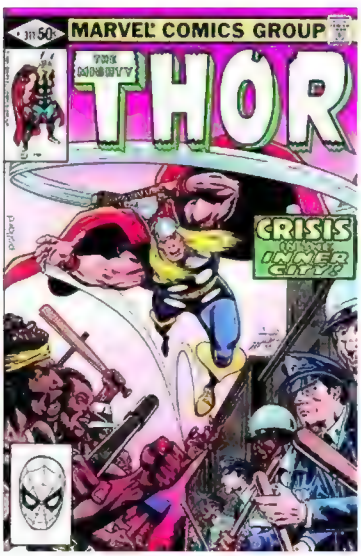
Cuando se habla de la discriminación racial, de las leyes Jim Crow[20] y de los guetos, es muy difícil imaginarse hasta qué punto la vida de un afroamericano podía ser diferente de la de un blanco.

Los barrios negros eran pozos de pobreza y miseria en muchas ocasiones, pese a la existencia de una case media y alta de color. Fohlen nos facilita algunos ejemplos, tomados a principios de los años 60, en los que podemos ver el círculo vicioso que se creaba dentro de los guetos: El presupuesto de los colegios e institutos de los barrios negros era claramente inferior al de los blancos, lo que desembocaba en un fracaso escolar de los afroamericanos que doblaba al de los blancos (1973: 114). El abandono de los estudios limitaba las posibilidades de encontrar un empleo, lo que repercutía en la tasa de parados, siendo el porcentaje de afroamericanos desempleado el doble que el de la población blanca (ídem: 153). Incluso los que obtenían trabajo se enfrentaban a unos salarios menores. No sería difícil presuponer, pues, que los problemas económicos de muchas familias condicionaban un deterioro de las estructuras familiares.[21]

Es decir, que los afroamericanos eran – respecto a sus conciudadanos blancos – claramente inferiores. Pero esta inferioridad no era provocada por un problema de capacidad, sino por los mecanismos que el propio sistema había establecido: menos fondos sociales, segregación en los servicios públicos y discriminación laboral.

Y es en dicho contexto en el que estallan las revueltas de los años 1950 y 60.

2.1. La lucha por los derechos civiles



A mediados de los años 1950 era evidente que, tanto en los cómics como en la realidad, la sociedad negra no se resignaba a las dos posibilidades que se le habían ofrecido, consciente o inconscientemente, hasta entonces: la servidumbre o la exclusión. Ambas posibilidades convertían a los afroamericanos en ciudadanos de segunda, incluso a aquéllos que tenían un buen nivel de vida. O dicho de otra manera: no había existido un auténtico esfuerzo por la integración entre ambas comunidades.

Sí es cierto que, en los diez años que siguieron al fin de la II Guerra Mundial, hubo algunos avances sociales. El presidente Truman acabaría con la segregación dentro de las fuerzas armadas en 1948,[22] no sin bastante oposición. También el Tribunal Supremo acabó con la segregación de la educación en 1954. Pero no podemos ser inocentes al respecto: Truman podía haber llegado más lejos y no lo hizo; diez años después de que el Tribunal Supremo se pronunciase sobre la doctrina "separados pero iguales" el 75% de los distritos escolares del sur aún seguía segregado (Zinn, 1999: 402).

Además, estas reformas se nos cuentan como si fuesen hechas por las instituciones blancas en un alarde de justicia social. Suele obviarse que ya desde 1909 existía la NAACP (traducible como: Asociación Nacional para el Progreso de la Gente de Color) y desde 1911 La Liga Urbana, que luchaban desde los tribunales con la esperanza de conseguir una gradual integración en la sociedad –por ello, serían conocidos como *gradualistas*–, consiguiendo gran cantidad de victorias frente a la segregación.

Podría preguntarse el lector por qué, habida cuenta de las victorias en los tribunales, en 1955 estallaron las revueltas negras que darían origen a uno de los movimientos civiles más famosos del siglo XX. La respuesta no es simple ni sencilla, y más que una razón nos encontramos con una amalgama de factores muy distintos.

Para empezar, hay que entender que entre los afroamericanos generalmente imperaba un sentimiento de decepción con los partidos políticos mayoritarios –Demócrata y Republicano–, puesto que ninguno de ellos había sido capaz de afrontar realmente el tema de la integración negra (Fohlen, 1973: 153).

Además, la NAACP y la Liga Urbana se habían visto incapaces de conseguir más que migajas y vagas promesas. Luchaban siguiendo las normas que la burocracia les marcaba, lo que les llevaba a éxitos ante los tribunales y la ley, pero no cambiaban la mentalidad de la sociedad blanca. Es por ello que, hacia mediados de los años 50, encontramos nuevos movimientos de lucha pro-derechos, como el CORE (Congreso para la Igualdad Racial) creado en 1942, la SCLC (Conferencia de Liderazgo Cristiano Sudista), presidida por Martin Luther King en 1953 o el SNCC (Comité Coordinado Estudiantil No Violento) a principios de los 60. Estas agrupaciones buscaban superar la fase en la que los derechos se ganaban en los tribunales y pasaron a la acción directa no violenta, aunque, llegado el caso –excepcional–, no vacilaban en responder a la fuerza con la fuerza. Son los llamados *integracionistas*.[23]

Finalmente, cabe señalar que el contexto internacional era favorable a la lucha por los derechos. La descolonización de África y la creación de las primeras naciones democráticas negras habían demostrado que el continente negro ni necesitaba ni quería el tutelaje de las potencias blancas. Este despertar africano creó la esperanza de una nueva situación en EE UU (Glazer, 1989: 82), esperanzas que no se cumplirían

2.2. Cómics en blanco y negro

A mediados de los años 50 comenzó la *Silver Age* de los *comic books*,[24] pero las editoriales parecían ciegas ante las revueltas negras y los problemas sociales de aquellos años. Las viñetas se contentaban con mostrar un mundo mayoritariamente blanco, donde no existían minorías raciales, y donde el único problema serio de los EE UU eran los platillos volantes y el comunismo. Hubo algunas excepciones, como el jefe tribal Waku (publicado por la editorial Atlas entre 1955-56, con poco éxito de público) o el personaje de *western* Lobo (publicado por la editorial Dell en 1965, aunque el experimento sólo duró dos números), pero tuvieron una fría acogida por parte del público y carecieron de continuidad más allá de su primer año de aventuras.

Posiblemente las editoriales recordaban sus fracasos a la hora de atraer al lector negro y por ello prefirieron centrarse en un público blanco seguro, aunque algo menguado debido a la, para entonces, omnipresente televisión.

Sin embargo, una pequeña editorial llamada Marvel Comics[25] creó a un personaje negro: el soldado Gabe Jones. Aparecería en *Sgt. Fury and His Howling Comandos* #1 (Mayo de 1963), un cómic que recreaba las hazañas bélicas de un comando ficticio durante la II Guerra Mundial

Jones no protagonizaba el cómic, sino que compartía aventuras con el resto de sus camaradas de armas. Además, cumplía con algunos estereotipos (llevaba una trompeta y tocaba jazz). Y sin embargo, el cómic siempre le mostraba en pie de igualdad con sus compañeros. Y aunque el cómic se centraba en la acción y en la aventura, no en la igualdad racial, Jones llegaría a sorprender en más de una ocasión mostrando una actitud militante. No dudará en manifestar en un momento de la guerra: "El sueño de Hitler es una raza superior que domine a las inferiores. Pero ahora esas «razas inferiores» se han unido para destruirle."[26]

A partir de ese momento, y durante los años 60, Marvel Comics será la gran abanderada de los personajes negros, aunque posiblemente no fuera esa su intención. Stan Lee, guionista y editor de la mayoría de los cómics que la compañía editaba, posiblemente sólo pretendiese tratar temas de actualidad.[27] Como Lee era primo del dueño de la compañía, tenía una libertad para experimentar que en otras editoriales más grandes y mejor organizadas no tenían.

Es esa libertad la que permite a Stan Lee y a su dibujante estrella, Jack Kirby, crear al primer superhéroe negro de la historia: Black Panther (Pantera Negra). Éste era monarca del reino perdido de Wakanda, localizado en algún lugar del África negra, un lugar que combinaba las tradiciones del pasado y la tecnología más avanzada. Además, Wakanda era un país de inmensa riqueza, ya que poseía yacimientos del fantástico mineral conocido como *Vibranium*. Como aliado contaba con los poderosos Cuatro Fantásticos, que le ayudarían a defender los ricos yacimientos de su país de la depredación del hombre blanco, representado en el malvado Klaw.[28]

Podemos observar cómo esta segunda incursión de un personaje negro plantea el despertar africano más que la situación de los afroamericanos. Sin embargo, no deja de ser interesante que el villano de la historia sea el hombre blanco y ni mucho menos es casual que el nombre del personaje sea Pantera Negra.[29] El personaje tuvo buena acogida entre los lectores, que hasta donde sabemos eran mayoritariamente blancos y adolescentes, y acabó ingresando en el grupo *The Avengers* (Los Vengadores) en su número 52 (mayo de 1968), pasando a ser el primer grupo de superhéroes multirracial.[30] Rafael Marín, en su estudio sobre los cómics de Marvel, nos ofrece un detalle curioso: como el uniforme de Black Panther es negro, continuamente sufre desgarrones en su uniforme, siendo un efectivo truco narrativo para mostrarnos el color de su piel (2001:73).

El primer superhéroe afroamericano no se haría esperar, habida cuenta del éxito que había alcanzado Black Panther. En *Captain America* #117 (septiembre de 1968) el Capitán América hace equipo con Falcon (Halcón), un nuevo héroe de raza negra. Bajo la máscara tenemos a Ron Wilson, un asistente social que lucha contra la violencia que se apodera de las calles del Bronx, pero no con violencia, sino desde su posición de asistente social.[31] Su disfraz de superhéroe lo que pretende es inspirar a sus compañeros del Bronx, darles esperanzas. El personaje reivindicaría en todo momento que no quería ser un ayudante del Capitán América[32] sino su igual y los propios artistas del cómic le hicieron caso, ya que a partir del número 134 (febrero de 1971) la serie pasó a llamarse *Captain America & Falcon*. Era un intento de que el mayor símbolo de EE UU en los cómics –título sólo disputado, tal vez, por Superman– no fuese un individuo blanco, sino un símbolo interracial. Las ventas se dispararon a partir de entonces. [33]

La aparición de héroes negros, aunque fuese conviviendo en publicaciones que ya protagonizaban héroes blancos, fue importantísima para empezar a crear un interés de la población negra por los cómics. Pero posiblemente hubiese un tipo de personajes aun más interesante y emblemático, nos referimos a los secundarios. Personajes que, sin tener superpoderes, completaban el reparto de los cómics: novias, amigos, familiares, jefes y mentores de los superhéroes. En ellos podemos identificar, mejor aun que en los héroes, los roles de la época. Hemos presentado aquí cinco arquetipos que nos parecen clave para ver la evolución de pensamiento de la época:

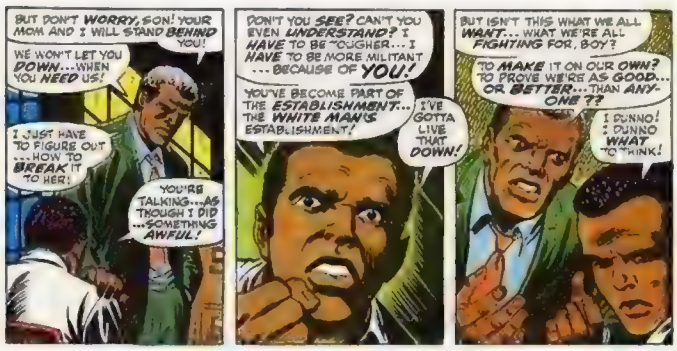
1) El jefe. El personaje que mejor lo representa es Joseph "Robbie" Robertson.[34] Es editor del *Daily Bugle*, periódico ficticio neoyorquino en el que también trabaja Peter Parker (la identidad secreta de Spider-Man). Se le ha mostrado como un hombre capacitado e inteligente, buen mediador y una persona de gran tolerancia. Representa a una nueva clase media-

alta que logra salir del gueto, y cuya categoría social no depende de una clientela de color.

2) El compañero de trabajo. Un buen ejemplo sería el Dr. Bill Foster,[35] compañero de laboratorio del científico y superhéroe Ant-Man (Hombre Hormiga). Su capacidad como bioquímico quedaría siempre más que probada, llegando a ser él mismo un superhéroe bajo el nombre de Black Goliath.[36] El personaje demostró que podía ser igual de bueno que Ant-Man (un héroe blanco) tanto en su papel de científico como en el de superhéroe.

3) El amigo. En este caso hemos escogido a Jim Wilson.[37] Era un joven violento que acabó encontrándose con Hulk, un personaje con la inteligencia de un niño pequeño, increíblemente violento y emocional. Sorprendentemente trabaron una profunda amistad, lo que acabaría transformando a ambos personajes. Fue una relación de igualdad, que desde el primer momento pretendió romper con el rol del negro cómico que acompañaba al héroe.

4) La novia. Al principio, las relaciones de pareja no eran, ni mucho menos, interraciales. Sin embargo, eso cambió con la aparición de Misty Knight.[38] Las mujeres afroamericanas solían ser presentadas como mucho más pasionales, por lo que no extraña que Misty sorprendiese al lector siendo detective privada, ayudando a superhéroes en sus ratos libres, y finalmente teniendo una relación con el superhéroe blanco Iron Fist. Se rompía así la tradición de que las parejas, en los cómics, siempre fuesen de igual raza.



2.3. El racismo y la xenofobia a través de los cómics

Desde su nacimiento, los *comic books* habían mostrado una imagen estereotipada de los afroamericanos en particular, y de los no anglosajones en general.

El código de conducta de los cómics, el *Comic Code Authority*[39] logró acabar con ciertos estereotipos. Por ejemplo, en sus disposiciones generales, apartado C, se explicita sobre los diálogos: "Se aceptará el lenguaje coloquial pero se evitará abusar del mismo y se empleará correctamente la gramática siempre que sea posible." Es decir, los personajes negros ya no hablarían más en una jerga casi incomprensible. La siguiente disposición advertía: "En ningún caso se permitirá que se ridiculice o se ataque a un grupo étnico o religioso."

Pero los cómics, principalmente Marvel en los años 60, fueron un paso más lejos y empezaron a mostrar a "minorías" como protagonistas de sus relatos. Hemos visto el caso de los afroamericanos, que fueron ganando cada vez más peso. Sin embargo, unos años antes de que aparecieran los héroes afroamericanos la editorial creó a los mutantes.[40] Eran una minoría racial, una evolución de la raza humana con sorprendentes capacidades, y por lo tanto eran temidos y odiados por gran parte de la humanidad.

El tema de las relaciones interraciales también ganó peso, aunque al principio de forma disimulada. Por ejemplo, en *Avengers* #57 (octubre de 1968) aparecía The Vision (La Visión), un androide que resultaba tener sentimientos humanos y que acabaría enamorándose de una mujer humana. Dicho amor sería correspondido, lo que llevaba a los lectores a plantearse que la simple apariencia física no puede servir para determinar qué es y qué no es humano.

Finalmente, ya en los años 70, la mayoría de las editoriales se atrevieron a tratar abiertamente el tema del racismo y la integración en sus cómics.

A la hora de hablar del racismo, nos ha parecido importante no caer en los mitos. El Ku Klux Klan es un racismo militante, ciertamente, pero no es el único. Hemos creído oportuno también analizar xenofobias menos identificables pero más presentes en la sociedad, como son la marginación estructural y el racismo cotidiano:

Racismo cotidiano: Posiblemente es el más peligroso. Los cómics lo habían estado practicando, muchas veces sin ni siquiera darse cuenta, desde sus orígenes. En un intento de compensar la situación,[41] algunas series criticaron las actitudes racistas cotidianas.

Si antes hablábamos de las relaciones interraciales, que habían sido un tabú, no lo era menos el contacto físico –aunque no fuera sexual– entre personas de distinta raza. Cuando el joven Mal Duncan, de raza negra, besara en la mejilla a su amiga Lilith, de raza blanca, en *Teen Titans* #23 (marzo de 1970) ocurrió algo inesperado: comenzaron a llegar cartas de apoyo que alababan la escena. Pero también llegaron cartas de lectores enfurecidos, e incluso una amenaza de muerte hacia los artistas que habían plasmado aquella escena.[42]

En *Spider-man* #96 (abril de 1971) también encontramos críticas a ese racismo cotidiano, lleno de estereotipos. Cuando el joven afroamericano Randy Robertson, amigo de Spider-man, vea a un chico negro que casi muere por una sobredosis, no dudará en decir:

> *¡Todo el mundo cree que* [las drogas] *son cosa de negros, pero no! ¡Nosotros las odiamos más que nadie! ¡Nos afectan más que a nadie, porque somos demasiados los que no tenemos esperanza, así que somos presa fácil de los camellos! ¡Pero no es sólo nuestro problema! ¡También es el vuestro!*

También habría una crítica hacia los propios héroes de los cómics, que durante años obviaron los guetos. Green Lantern (Linterna Verde), un héroe que suele relacionarse con razas alienígenas, representadas en los cómics como humanoides con pieles de diversos colores, sería increpado por un anciano de raza negra en *Green Lantern/Green Arrow #76* (Mayo de 1970):

He leído sobre ti... que trabajas para los pieles azules... y que en algún planeta lejano, ayudaste a unos de piel naranja... ¡y también ayudaste a unos pieles púrpura! Sólo hay un color de piel al que nunca has ayudado... ¡los negros!

Obviamente no era una crítica real al superhéroe, que simplemente era un personaje de ficción, sino a los artistas que durante años se conformaron con mostrar un mundo exclusivamente blanco, los editores que no se arriesgaban a mostrar la realidad social, y a los lectores que aceptaron mansamente aquello.

Marginación estructural: El gueto era un nido de pobreza, que se perpetuaba de generación en generación. En los cómics, aparece por primera vez el gueto, mostrando dos caras de la misma realidad. Por un lado, Sam Wilson (Falcon) mostró una cara optimista en su labor como asistente social, ayudando a la población del gueto a salir de la miseria, a completar estudios que les permitiesen aspirar a mejores empleos, etc. Pero la otra cara de la moneda eran las bandas y las drogas, que estrechaban aún más el círculo. Era muy fácil caer en ambas, puesto que ofrecían una alternativa momentánea a la miseria cotidiana.

Racismo violento: Finalmente, los cómics criticaron la violencia racista. Algunas veces se enfrentó a los héroes con el Ku Klux Klan, aunque sería lo menos habitual. Por lo general se inventaban organizaciones paramilitares, como los Sons of the Serpent (Hijos de la Serpiente) en *Avengers #32* (octubre de 1966). Aunque la violencia era de blancos hacia negros, también se mostraba el deseo de venganza de la comunidad negra, con personajes furiosos y, en algunas ocasiones, violentos. Eran una reminiscencia de los grupos más radicales y violentos. En general, los cómics pretendieron dar una imagen negativa de la violencia, viniese de donde viniese.

Lo que se produjo entre mediados de los 60 y principios de los 70 fue una integración de personajes negros en unos universos de ficción que habían sido eminentemente blancos. Algo que también empezó a ocurrir en la televisión y en el cine, con las primeras teleseries con personajes negros y películas hechas por y para afroamericanos.

3 – BLAXPLOITATION

A mediados de 1963 el porcentaje de desempleados blancos era del 4.8% frente al 12.1% de los no blancos. El gobierno calculaba que uno de cada cinco estadounidenses blancos vivía bajo el umbral de la pobreza, mientras que la cifra ascendía a uno de cada dos en el caso de los afroamericanos (Zinn, 1999: 410).

Pero en los años 70 la situación comenzó a variar. El propio gobierno daría ejemplo. La propia administración procuró acabar con la segregación en la administración pública, aumentando el número de funcionarios negros. En líneas generales la discriminación descendió y, aunque estaba bastante lejos de desaparecer, la comunidad afroamericana tuvo más posibilidades y mejoró su nivel de vida.

A simple vista, el movimiento negro había conseguido sus objetivos. La realidad, no obstante, era bien distinta. Primero, porque hay que tener en cuenta que en esos años el nivel de vida de la población blanca creció mucho más que el de los estadounidenses de color. Así, hacia 1970, el porcentaje de jóvenes afroamericanos que habían terminado sus estudios secundarios aumentó, pasando del 38% en 1960 al 56%. Sin embargo, el porcentaje de blancos que conseguían un título universitario seguía siendo el doble que el de afroamericanos. La renta familiar aumentó para ambos colectivos, pero esta mejora económica afectaba mucho menos a las familias negras debido a que eran más numerosas. Finalmente, aunque el 42% de los afroamericanos poseía una casa en propiedad, la cifra no podía compararse con la de los blancos, que alcanzaba el 65%. (Fohlen, 1973: 81-82).

Dicho de otra manera: las leyes que separaban a blancos y negros podían haber desaparecido, pero lo cierto era que la división entre ambas sociedades iba a continuar debido al abismo que les separaba económicamente.

Aun cuando el nivel de vida de los afroamericanos fuese inferior al de la población blanca, hacia principios de los años 70 las bases de la comunidad negra disponían de más dinero del que habían manejado nunca antes, pudiendo destinar una parte a aumentar su ocio. La industria del entretenimiento no tardó en ser consciente de tal hecho y, no sin cierta timidez, comenzó a enfocar algunos de sus productos hacia la población negra.

En los cines el éxito fue inmediato y, rápidamente, las historias ideadas para un público afroamericano inundaron la pantalla. Frente a doce películas de estas características producidas en los años 60, encontramos la cifra de ciento cincuenta y tres en los 70.[43] Habría versiones para todos los gustos: películas policíacas como *Shaft* (1971), cómicas como *Adivina quien viene a cenar* (1967), de terror como *Blacula* (1972) o *Blackenstein* (1973), históricas al estilo de *Mandingo* (1975), una versión de *El Padrino* llamada *The Black Godfather* (1974), y hasta una película de artes marciales llamada *Black Samurai* (1977).

La industria del cómic tomó buena nota de dicho éxito, y no tardó en ofrecer series y personajes ideados para captar al público negro. A aquello se le llamó la *Blaxploitation*.[44]

De las dos grandes editoriales del momento, a saber, DC Comics y Marvel Comics, la primera fue mucho más tímida a la hora de abrazar esta nueva moda. Héroes como Black Lightning o el Green Lantern negro[45] apenas tendrían incidencia en el mercado, siendo muy prontamente abandonada la pretensión de crear *comic books* para lectores negros.[46] Por el contrario, Marvel Comics experimentó mucho más e integró a muchos de los personajes que creó en su universo superheroico, pudiendo los lectores encontrar toda una amalgama de historias como las de los superhéroes *Black Goliath* (febrero de 1976) *y Black Panther* (septiembre de 1973), al ex-convicto *Luke Cage, Power Man* (junio de 1972) o al sobrenatural *Voodoo Brother* (septiembre de 1973).

Sin embargo, la creación de cómics destinados directamente a un público negro presentaba dos problemas. El primero era de índole económica, puesto que los lectores blancos habituales no se sentían identificados con los personajes y, por lo tanto, las cifras de ventas eran menores. El segundo abría las puertas a un debate que aún hoy continúa: ¿no era la creación de cómics para lectores negros una nueva forma de gueto? A fin de cuentas, los argumentos solían presentar a enemigos blancos, la acción se desenvolvía por lo general en los barrios negros, y los propios personajes blancos solían ser mostrados de forma estereotipada.[47]

No obstante, la *blaxploitation* en los *comic books* tuvo consecuencias bastante beneficiosas, ya que abrió las puertas a los lectores negros y creó personajes que aún hoy (treinta años después) aparecen en los cómics, por no hablar de los artistas afroamericanos que entraron en la industria para quedarse.

4 - CÓMICS EN COLOR

Hacia finales de los años 70 el movimiento negro no sólo se había paralizado, sino que distaba mucho de ser un frente unido y compacto (Fohlen, 1973: 163, 97). Sin haberse afrontado las reformas necesarias para una auténtica igualdad, era cuestión de tiempo que las llamas volvieran a resurgir, como ocurriría con los disturbios en Miami y Chattanooga en 1980, Los Angeles en 1992 y Cincinnati en 2001. Usualmente, la chispa saltaba ante los excesos policiales contra un miembro de la comunidad afroamericana que a la postre resultaba ser inocente.

A simple vista, los incidentes pueden parecer poco importantes, pero, si nos fijamos bien, descubrimos que, durante los últimos cuarenta años, a principios de cada década, han estallado revueltas raciales, por lo que no debemos pensar que son hechos aislados, sino más bien un problema crónico de la sociedad estadounidense.

¿Cuál es el origen de dicho problema? Martin Luther King dijo en una ocasión:

> *Si los negros casi no tienen ningún derecho en el Sur, los obreros apenas tienen más; si los negros carecen de influencia política cerca del Congreso, poca tienen los obreros; si la automatización es una amenaza para los negros, también lo es para los sindicatos.*[48]

La evolución de la sociedad ha hecho que la segregación pase de ser una cuestión racial a una cuestión de tipo social y asistencial. El derecho a una educación pública que debió permitir a la comunidad afroamericana comenzar a integrarse chocó con una realidad en la que escuelas e institutos públicos poseen escasos recursos y son incapaces de competir con los más costosos y elitistas centros privados. Las limitaciones a la hora de estudiar repercutirían luego en el tipo de trabajo que se podría desempeñar, poco especializado y por lo tanto mal remunerado. Los guetos son sustituidos por barrios obreros y marginales, con casas de poca calidad y servicios públicos deficientes. La siguiente generación encuentra los mismos problemas y el círculo se completa.

El problema negro ya no es una cuestión de leyes ni reglamentos, sino algo mucho más peligroso: es una cuestión económica. El afroamericano rico será aceptado en la alta sociedad sin importar su color de piel, aunque éstos serán la excepción.

Ante esta situación, resulta interesante ver cómo los *comic books* fueron finalmente capaces de adaptarse y mostrar los problemas raciales al mismo tiempo que pugnaban cada vez más por la igualdad racial.

Aquí podemos encontrar dos factores importantes. El primero, cómo no, un factor de tinte económico, y es que desde 1973 va a existir una crisis económica en la industria del *comic book*. Esta situación va a permitir que los editores apuesten por cómics que puedan interesar igualmente a lectores blancos y negros, permitiendo así una mejora de las ventas. En segundo lugar hay que tener en cuenta la aparición de una nueva generación de guionistas y dibujantes jóvenes y comprometidos, que permitirán renovar temas y dejar de lado planteamientos que, por el paso del tiempo, habían quedado obsoletos.

Apareció lo que podríamos llamar una visión integracionista, donde héroes blancos y negros compartían protagonismo. Tal sería el caso de *X-Men Giant-Size* #1 (1975), donde el guionista Len Wein no sólo nos mostraba a la heroína negra Storm, sino también al ruso Colossus, al japonés Sunfire, al irlandés Banshee, al indio Thunderbird, y al alemán Nightcrawler. Pronto, la mayoría de los cómics donde se presentaban grupos de superhéroes contaría con un afroamericano.[49]

Pero de todos aquellos cómics, cabe destacar al ya citado Luke Cage, cuya serie pasaría a llamarse *Power Man & Iron Fist* a partir del número 50 (abril de 1978), compartiendo a partir de ese momento aventuras con el héroe blanco Iron Fist, haciendo una curiosa mezcla de géneros: *blaxplotation*, artes marciales, detectives y superhéroes; tal sería el éxito de la mezcla que sus aventuras se dilatarían hasta septiembre de 1986.[50]

La unión de héroes negros y blancos acabó superando con creces los intentos anteriores de mostrar un mundo realista. Así, podríamos ver relaciones interraciales como la que sostuvieron el ya mencionado Iron Fist y la detective afroamericana Misty Knight, o Storm de los X-Men con el nativo americano Forge.[51]

Sin embargo, puede que el mayor problema a superar fuera la inexistencia de villanos negros en los cómics estadounidenses. El lector podía encontrarse con enemigos dispares, como podían ser asiáticos, antiguos nazis alemanes, comunistas... pero en un intento de resultar políticamente correctos, editores y artistas parecían haber decidido -conscientemente o no- no utilizar villanos afroamericanos.

Pero si la integración sólo es posible a través de la igualdad, era necesario mostrar a villanos de ambos colores. En la simple inocencia de los cómics donde existen el bien y el mal, los afroamericanos tenían que conquistar no sólo el derecho a representar el rol de héroes, sino también el de villanos.

Sería también a partir de los años 70 que toda una amplia gama de villanos de piel negra iría apareciendo en los cómics. Desde la atractiva Nightshade al apocalíptico Moses Magnum.[52]

Ya en la década de los 80 y los 90 los personajes afroamericanos han seguido integrándose con éxito en la industria del cómic, existiendo toda una amplia gama de personajes que han calado en la memoria de los lectores. Aun más, otras comunidades, como los nativos americanos, los hispanos y los indios han conseguido también pequeñas parcelas en los cómics, aunque de forma muy titubeante y sin excesivo éxito de público.[53] Cierto, aún queda mucho camino por recorrer para que se pueda hablar de una igualdad real entre negros y blancos en EE UU, pero la industria del ocio ha sido capaz -al menos en el caso del cómic- de evolucionar desde unos cómics cargados de estereotipos por y para lectores blancos, hasta un producto más complejo y a la vez más crítico.

5 - CONCLUSIONES

Durante los primeros años del siglo XX, la segregación a la población afroamericana no fue solamente política y social, también la cultura de masas distinguió entre un ocio para blancos y otro para negros.[54] Los cómics fueron un ejemplo más de segregación, hasta tal punto que cuando los editores intentaron crear publicaciones o personajes que atrajesen a la comunidad afroamericana fracasaron estrepitosamente, ya que fueron incapaces de ver más allá de los estereotipos y del segregacionismo.

La aparición de los primeros personajes negros en los años 60 y de su explotación comercial en los años 70 muestra, consecuentemente, un profundo cambio de mentalidad. Aun así, no hemos de olvidar que el interés de las editoriales fue muchas veces puramente económico: los afroamericanos eran un nuevo mercado que explotar. Por lo tanto, la toma de conciencia de la cultura popular en general, de los cómics en particular, no se puede medir solamente por el número de héroes negros que aparecieron en las pantallas y viñetas, sino también por la capacidad de los artistas blancos para conectar con los problemas de la

minoría negra, superando muchas veces los estereotipos. No debe extrañar que quienes más trataron la problemática racial fuesen jóvenes artistas blancos, cuyos nuevos puntos de vista lograron dejar atrás el universo segregado que los cómics habían mostrado hasta poco antes.

La lucha de los afroamericanos no fue solamente un intento de conquistar derechos civiles. También fue – y es – una lucha por conseguir una cultura popular propia, que les represente más allá de estereotipos. Una cultura del ocio creada por y para ellos, pero también capaz de atraer e interesar a un público lector que haya crecido fuera de esa comunidad y que pueda comprenderla a través de dicha cultura. Esta lucha que se ha producido en la pintura, la música, la literatura, el cine y el cómic a lo largo de todo el siglo XX y que aún está muy lejos de acabar.

Antes de terminar, nos gustaría responder a una pregunta que tal vez se haya formulado el lector. ¿Qué pueden importarnos a nosotros, que vivimos en España, la cultura popular y los problemas raciales estadounidenses? En la teoría, nada; en la práctica, mucho.

Aunque hablemos otro idioma, las series de moda que hoy vemos en la televisión son estadounidenses; los *bestsellers* que llenan nuestras librerías son estadounidenses o imitan los modelos literarios estadounidenses; vemos películas estadounidenses mientras bebemos Coca-Cola y comemos *pop corns*... En resumidas cuentas, la cultura popular que se produce en EE UU es en buena medida la que consumimos y es necesario ser crítico ante ella, tanto para ver sus aspectos más negativos como para ver los positivos.

Pero, sobre todo, es importante conocer el problema racial estadounidense porque dentro de poco –hoy mismo– será nuestro problema. Gran parte de nuestra población empieza a ser inmigrante, hablan un español diferente u otros idiomas, tienen un color distinto y a veces una religión y unas tradiciones que apenas entendemos. Dentro de una generación, nos enfrentaremos con los mismos problemas que ya tienen EE UU y Francia, y necesitaremos tener todos los referentes posibles para no cometer los mismos errores.

BIBLIOGRAFÍA

COMA, Javier: "Mitos y géneros de testimonio cotidiano: La forma americana de vida en el joven sistema de los comics", *Historia de los Comics Volumen I*, Barcelona, Toutain Editor, 1982, pp.57-64

DANIELS, Les: *DC Comics, Sixty Years of the World's Favorite Comic Book Heroes*, New York, Bulfinch Press, 1995

DANIELS, Les: *Five Fabulous Decades of the World's Greatest Comics Marvel*, New York, Harry N. Abrams Inc., 1991

ECO, Humberto: *Apocalipticos e integrados*, Barcelona, Editorial Lumen S.A. y Tusquests editores S.A., 2001

FOHLEN, Claude: *Los negros en Estados Unidos*, Barcelona, Oikus-Tau S.A. Ediciones, 1973

---: *La América anglosajona de 1815 hasta nuestros días*, Barcelona, Editorial Labor S.A., 1967

GASCA, Luís y GUBERN, Román: *El discurso del cómic*, Madrid, Ediciones Cátedra, 1988

GLAZER, Nathan: "Una nación de naciones", *Historia de las civilizaciones: Estados Unidos*, Madrid, Ediciones Labor S.A. y Alianza Editorial S.A., 1989

GUBERN, Román: *El lenguaje de los cómics*, Barcelona, Ediciones Península, 1972

JENKINS, Philip: *Breve Historia de Estados Unidos*, Madrid, Alianza Editorial S.A., 2002

MARÍN TRECHERA, Rafael: *Los cómics Marvel*, Madrid, La Factoría de Ideas, 2001

MCCLOUD, Scott: *Understanding Comics: The Invisible Art*, Amherst, Kitchen Sink Press, 1993

MISIROGLU, Gina (coordinadora): *The Superhero Book*, Canton, Visible Ink Press, 2004

OÑATE MÉNDEZ, Alfondo: "El sur de los EE.UU.: Desde la esclavitud hasta la lucha por los derechos civiles (un crítico repaso histórico)", *Trocadero: Revista de historia moderna y contemporánea* nº 16, Cádiz, Servicio de publicaciones de la Universidad de Cádiz, 2004, pp. 283-300

SABIN, Roger: *Comics, Comix, & Graphics Novels*, London, Phaidon Press Limited, 1996

WITEK, Joseph: *Comic Books as History*, Mississippi, University Press of Mississippi, 1989

WRIGHT, Bradford W.: *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*, Baltimore, EE.UU., The Johns Hopkins University Press, 2003 (edición ampliada en rústica)

ZINN, Howard: *La otra historia de los EE.UU.*, Hondarribia, Argitaletxe Hiru S.L., 1999

NOTAS:

[1] El episodio era el piloto de la primera temporada, llamado "Hard Cases", y emitido por primera vez el 3 de octubre de 2004 en EE.UU.

[2] *Little Orphan Annie* ha sido uno de los personajes de cómics más populares de los EE.UU. durante más de ocho décadas. El musical al que se refieren en la serie fue estrenado originalmente en 1977 con el nombre *Annie*.

[3] Uno de los temas principales de la obra fue la canción *Tomorrow* (Mañana). El predicador hace un juego de palabras, comparando la canción con la eterna espera de los ciudadanos negros por la igualdad. También es interesante anotar que el reverendo que recita este monólogo es el reverendo Al Sharpton, interpretándose a sí mismo. Sharpton es una de las voces más influyentes de la comunidad afroamericana en la Costa Este de EE.UU.

[4] Los cómics – también llamados tebeos, historietas, *fumetti*, manga, etc. según el país – no tienen una fecha clara de nacimiento. En cada país se fueron desarrollando de forma más o menos original, a lo largo del siglo XIX. En EE.UU. suele darse como fecha del cómic patrio 1895 y al principio se publicaban como complemento de los periódicos (*strips*). Luego, entre 1929 y 1934, se probaron nuevos formatos, como el que hoy día conocemos: el cuadernillo o tebeo de toda la vida, que uno puede comprar independientemente del periódico (*comic book*). No hay que confundirlos con las revistas *pulp*, que tenían un formato parecido, pero en vez de cómics incluían relatos y novelas cortas.

[5] De hecho, en el norte ya existía dicha segregación. Sin embargo, no sería hasta después de la guerra civil, con el desplazamiento de una gran cantidad de mano de obra negra, que se haría más evidente.

[6] La clase alta negra dependía de una clientela negra. Muchas veces eran los propietarios de los apartamentos del gueto. Para diferenciarse de sus compañeros del gueto, se hacía necesaria una ostentación continua. Los guetos también requerían una serie de servicios que permitían la existencia de una clase media negra: profesores, tenderos, médicos, etc. Sin embargo, frente a los blancos estas clases media y alta seguían sufriendo el ostracismo (Fohlen, 1973: 93).

[7] Otras minorías, como los irlandeses, los italianos y los judíos, solían mejorar su nivel de vida cuando los hijos de los inmigrantes obtenían el derecho a votar. Para atraérselos, los políticos les tenían en cuenta en sus programas electorales. Según Nathan Glazer, cuando la población negra no fue capaz de participar masivamente en las elecciones, los políticos se desentendieron de sus problemas (1989: 67)

[8] A la necesidad de mano de obra que trajo la guerra, hay que unir que el trabajo en serie permitió que los obreros sin cualificación pudiesen trabajar en las fábricas, lo que acabaría proporcionando una mayor cantidad de mano de obra.

[9] Hacia mediados de los años 20, el Ku Klux Klan tenía entre cuatro y ocho millones de afiliados (Jenkins, 2002: 270), sin contar simpatizantes. No era, ni mucho menos, un movimiento minoritario, e incluso dispuso de una sección femenina.

[10] Incluso cuando apareciesen personajes negros, habría una marginación clara. D.W. Griffith los trataba con claro desprecio en películas como *El nacimiento de una nación*, llegando a emplear a actores blancos maquillados para interpretar a los personajes negros.

[11] Las *strips* eran regaladas junto a la prensa, los *comic books* valían 10 centavos, las revistas *pulp* entre 10 y 25 centavos. De hecho, la Gran Depresión iba a ser una edad de oro para los cómics y los *pulps*, y las ventas no iban a dejar de crecer. Sólo el cine resultaba un poco más caro, si consideramos que la película sólo podía ser vista una vez. Aún así, durante la Depresión, el gobierno repartía, junto a cupones de comida y ropa, entradas de cine para entretener a la población parada.

[12] No olvidemos que la música negra, como el blues o el jazz, era continuamente atacada por una sociedad blanca que veía con desconfianza cómo algunos de sus jóvenes simpatizaban con aquellos ritmos. En algunos países Europeos, como la Alemania Nazi, estos ritmos serían perseguidos.

[13] Un ejemplo serían los personajes que interpretara Dooley Wilson, tanto en su rol como Baron Skinner en la película *Keep Punching* de 1939, un drama con bastantes actores de color, como en el personaje del pianista Sam en *Casablanca* de 1942, fiel compañero de Rick Blaine.

[14] C.C.Beck entrevistado por Tom Heintjes en la revista en línea *Hogans Alley*: http://cagle.msnbc.com/hogan/interviews/beck/home.asp

[15] No olvidemos que los integrantes de la industria del cómic en los años 1930 y 40 eran mayoritariamente de raza judía. Martin Goodman, propietario de Timely Comics, era judío. También lo era el editor de Timely, Stanley Lieber (también conocido como Stan Lee, cocreador años después de Spider-Man, los X-Men y otros tantos personajes), y los artistas que crearon al Capitán América, Joe Simon y Jack Kirby. Los creadores de Superman – Jerry Siegel y Joe Shuster – y el creador de The Spirit – Will Eisner – eran igualmente judíos. Por ello, no es de extrañar que, mucho antes de entrar en guerra, bastantes cómics mostrasen a los nazis como los villanos de sus héroes.

[16] C.C.Beck, *ibidem*.

[17] En 2006 DC Comics publicó en EE.UU. el libro *The Shazam! Family*, donde se recogían algunas de las historias más famosas publicadas por Fawcett durante la II Guerra Mundial. Bajo el índice de dicho libro, podíamos leer: "Los cómics reproducidos en éste tomo fueron realizados en un tiempo en el cual el racismo jugaba un papel importante en la sociedad y la cultura popular, tanto consciente como inconscientemente".

[18] Aunque no tenemos datos concretos, es muy posible que algunos grupos pro-derechos jugasen un papel importante a la hora de coordinar las protestas contra los personajes negros estereotipados. Por ejemplo, la NAACP, de la que hablaremos un poco más adelante.

[19] El caso más famoso fue el de Clarence Matthew Baker (1921-1959), que comenzó a trabajar sustituyendo a dibujantes blancos en 1944. Pronto dejó de ser un mero sustituto para convertirse en un maestro de la figura femenina, llegando a ser considerado uno de los mejores dibujantes de cómic de los años 40-50.

[20] Las leyes Jim Crow fueron el conjunto de disposiciones legales que se tomaron en los estados sureños y limítrofes, tanto a nivel local como estatal, con el objetivo de limitar los derechos de los afroamericanos. Tuvieron vigencia entre 1876 y 1964.

[21] En los años 1960, la familia negra suele tener un miembro de media más que la blanca; una de cada cuatro madres son solteras, cuando sólo una de cada once mujeres blancas lo son; el divorcio es casi cuatro veces más alto entre los afroamericanos (Fohlen, 1973: 80).

[22] Durante la II Guerra Mundial, los afroamericanos habían tenido campos de entrenamiento propios, aunque bajo el mando de oficiales blancos.

[23] Existe también una tercera tendencia llamada *separatista*, compuesta principalmente por musulmanes afroamericanos. Algunas de estas organizaciones podían ser aislacionistas, como los *Black Muslims*, que no querían mezclarse con otros grupos; otras resultaban violentas, como la Organización de la unidad afroamericana, dentro de la cual destaca Malcolm X y su discurso incendiario. Que no hablemos de ellos más profusamente se debe a que en estas páginas lo que pretendemos es analizar la sociedad y el cómic de color que luchó contra la segregación y consideramos que estas agrupaciones, por el hecho de tener aspiraciones independentistas, no tienen cabida en dicho estudio. Eso no quiere decir, de ninguna manera, que no jugasen un papel importante en la lucha pro-derechos en aquellos años.

[24] El guionista y editor Roy Thomas usa los términos "Edad de oro" (*Golden Age*) y "Edad de plata" (*Silver Age*) para referirse a dos momentos de auge creativo en la industria del *comic book* estadounidense. Dichas edades comienzan en 1939 (primera aparición de Superman) y 1956 (nuevo auge de los cómics de superhéroes) respectivamente, y aunque no está muy claro cuando tiempo abarcan, suele considerarse que entre diez y quince años respectivamente.

[25] Marvel era la antigua editorial Timely de la que ya habláramos anteriormente, sólo que ya no era una de las grandes compañías del momento.

[26] En *Sgt. Fury and His Howling Comandos, King Size Special* #2 (1966).

[27] En estos años, la editorial se caracterizó por el tono realista de algunas de sus historias, desenvolviéndose los personajes de la compañía en un entorno que imitaba a la realidad, y que por lo tanto necesitaba mostrar la diversidad étnica. No sólo mostró personajes negros en las viñetas, también representaría a sudamericanos, nativos americanos y orientales.

[28] Esta historia tiene lugar en *Fantastic Four* #52 (julio de 1966).

[29] Los Panteras Negras fue una organización pro-derechos que surgió tras el asesinato de Malcom X en 1965, aunque también tenían una función de autoprotección frente al mundo blanco. Se harían tristemente famosos cuando, a las cinco de la mañana del 4 de Diciembre de 1969, la policía de Chicago irrumpiera con ametralladoras y escopetas en el apartamento donde vivían los Panteras Negras. Según Zinn, se produjeron entre ochenta y dos y doscientos disparos de la policía en el inmueble (1999: 413), matando a Fred Hampton, el líder de los panteras, mientras estaba en la cama.

[30] De hecho, al grupo se sumaría la minoría de los mutantes (que explicaremos un poco más adelante), un androide con emociones humanas – capaz incluso de llorar – e incluso alienígenas, siendo un ejemplo de integración. Dicha dinámica multirracial y multicultural se ha mantenido hasta hoy día, llegando a tener entre sus filas a personajes de prácticamente todas las minorías estadounidenses.

[31] Es pues un personaje de clase media que vive dentro de un gueto, y obtiene su estatus económico en tanto que ayuda a mediar entre el poder estatal y la comunidad negra, razón por la cual será llamado, despectivamente, *Tío Sam*, lo que viene a ser lo mismo que "colaboracionista".

[32] También bajo su faceta de superhéroe será llamado un Tío Sam, por unir fuerzas con un héroe que representa a los Estados Unidos blancos. La riqueza del personaje, como bien puede verse, estaba en esa habilidad entre dos mundos similares y a la vez diferentes.

[33] Así lo afirma Steve Englehart, guionista del cómic por aquellos años en *Biblioteca Marvel: Capitán América* #10, Barcelona, Planeta DeAgostini, 1999, p. 2.

[34] Apareció por primera vez en *Spider-man* #51 (agosto de 1967).

[35] Su primera aparición fue en *Avengers* #32 (septiembre de 1966).

[36] Esto último ocurriría unos años después, en *Power Man* #24 (abril de 1975).

[37] *Incredible Hulk* #131 (septiembre de 1970). Se da la casualidad de que es el sobrino del superhéroe Falcon.

[38] La veríamos por primera vez en las páginas de *Marvel Team-Up* #1 (marzo de 1972).

[39] El CCA fue creado en 1954, y fue una reacción conservadora que pretendió – y logró – fomentar la autocensura en los cómics, al igual que ya existía en la televisión y en el cine. Para conocer la historia de dicho código se puede consultar NYBERG, A.K.: *The History of the Comics Code*, Mississippi, University Press of Mississippi, 1998.

[40] Aparecieron por primera vez en *X-Men* #1 (septiembre de 1963).

[41] El guionista Dennis O'Neil, al respecto de por qué se empezó a tratar el tema racial, declararía: "Era demasiado tarde para mi generación, pero si tenías 12 años sí que pensabas en el racismo." (Misiroglu, 2004: 7).

[42] La anécdota la cuenta el artista Dick Giordano (Misiroglu, *ibidem*).

[43] Las cifras son dadas en http://www.blaxploitation.com/, un página web dedicada al estudio y clasificación de dichas películas.

[44] El término *Blaxploitation* viene de la fusión de la palabra *Black*, que define al público de color al que va dirigido el género; y *Exploitation*, que es el nombre que se da a las películas que, en lugar de centrarse en una buena dirección, historia o interpretación, ofrecen otros elementos para atraer al público, tales como sexo, violencia o, en este caso, protagonistas afroamericanos.

[45] Aparecerían respectivamente en *Black Lightning #1* (abril de 1977) y *Green Lantern #87* (diciembre de 1971/enero de 1972).

[46] Más que por una cuestión ideológica, el abandono de DC Comics se debería a razones económicas. En 1978, la editorial sufrió una reestructuración interna que canceló casi una treintena de colecciones poco rentables, a la par que cerró la puerta a nuevas series que debían aparecer, como sería *Vixen*, un cómic que contaba las aventuras de una joven superheroína afroamericana.

[47] Esta tendencia sería más marcada en el cine y algo menos en los *comic books*.

[48] Citado en FOHLEN, Claude: *Los negros en Estados Unidos*, Barcelona, Oikus-Tau S.A. Ediciones, 1973, pp.132-133.

[49] Algunos otros ejemplos: The Falcon sería parte de The Avengers en su número 184 (junio de 1979), Vixen de la Justice League of America en su segundo número anual (1984), Black Lightning ingresaría en The Outsiders en *Batman & The Outsiders* #1 (agosto de 1983).

[50] *Power Man & Iron Fist* #125.

[51] *Uncanny X-Men #186* (octubre de 1984).

[52] *Captain America #164* (agosto de 1973) y *X-Men #118* (febrero de 1979).

[53] Ejemplos de estos personajes serían el hispano El Diablo, que debutaría en su propia serie en agosto de 1989; el apache Ripclaw, que conseguiría protagonizar su serie en Abril de 1995; y el cómic *Spider-Man: India*, que presentaba una versión hindú del héroe arácnido en enero de 2004.

[54] No olvidemos que algunos estilos musicales tales como el jazz se consideraban música *de negros y para negros*, como la propaganda de la Alemania nazi intentaba recordar a la juventud del país.

LA IMAGEN DE LA MUJER EN LOS CÓMICS ESTADOUNIDENTES

JOSÉ JOAQUÍN RODRÍGUEZ

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 2, 23-I-2009

Resumen / Abstract:

Notas: Este trabajo apareció inicialmente en "Trocadero. Revista del departamento de Historia Moderna, Contemporánea, de América y del Arte", 19, Cádiz, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cádiz, 2007, pp.123-124. ISSN: 0214-4212

Palabras clave / Keywords:

Representación femenina/ Female representation

LA IMAGEN DE LA MUJER EN LOS CÓMICS ESTADOUNIDENTES. 1900-1950

El pintor belga Renè Magritte tiene una obra llamada *La ilusión de las imágenes*. En esta pintura se nos muestra una pipa perfecta, pero una frase en francés nos advierte «Esto no es una pipa».

Tras pasar un par de minutos contemplándola, el observador se da cuenta: ciertamente no es una pipa lo que está mirando, sino la imagen de una pipa. Una representación muy perfecta de la realidad, pero no la realidad misma.

A la hora de estudiar la imagen de la mujer en el cómic, hemos de hacer caso a la advertencia de Magritte. Lo que vamos a ver en las viñetas no es a la mujer en sí, sino una representación -a veces muy acertada, a veces muy utópica- de la mujer. Tendremos que preguntarnos quién ha creado esa imagen, en qué contexto, y a qué público se dirige. Y son justamente esas preguntas las que, aunque de forma escueta, queremos responder aquí, ciñéndonos a un espacio y a un tiempo determinados: los EE UU durante la primera mitad del siglo XX.

Una sociedad en continuo cambio

Hoy día resulta difícil imaginar el impacto que la sociedad estadounidense debió causar a los visitantes

europeos de principios del siglo XX. Vivimos en una época en la que damos por hecho que las familias sean pequeñas, de cuatro o cinco individuos lo más, donde la publicidad inunda nuestras vidas, y donde las ciudades son enormes colmenas de asfalto y cemento. Pero a principios del siglo XX, EE UU era uno de los pocos países con éstas características, o que le valió ser considerado uno de los países más modernos y avanzados de su tiempo.

Desde el fin de la Guerra de Secesión en el XIX, con la victoria del norte industrial, la transformación del país en una gran potencia industrial fue inevitable. La necesidad de mano de obra en las ciudades permitió que las mujeres, sobre todo a partir del siglo XX, pudiesen salir del hogar para conseguir trabajos remunerados [1].

Pero será sobre todo con la I Guerra Mundial que la mujer comience a mostrar importantes cambios en su rol tradicional. El aumento de la producción bélica - primero para venderla a Gran Bretaña y sus aliados, luego para uso propio - y la movilización de los hombres, provoca que la mujer comience a ocupar puestos que hasta entonces le habían estado vedados. Lamujer blanca ocupa el puesto del hombre, y la mujer negra el puesto que las mujeres blancas dejan libres.

Y aunque una vez terminada la guerra las mujeres deben devolver sus empleos a los hombres que vuelven del frente, se ha conseguido demostrar que pueden hacer el mismo trabajo que un varón. Este reconocimiento acabará por otorgarles el derecho al voto pocos años después, en 1920 [2].

Los cambios no son sólo laborales. Las familias urbanas tienen menor número e hijos que las de campo, y al ser la sociedad estadounidense eminentemente urbana, tenemos que contar también con el descenso de la natalidad que ya desde el siglo XIX se venía produciendo, [3]pero que se hace patente sobre todo después de la I Guerra Mundial (Cott, 1993:94). El rol de la mujer empieza a variar, pues a la menor cantidad de hijos ha de sumarse que el papel de educadora lo va a asumir progresivamente el estado.

También la forma de ser de la mujer varía. La procreación, como ya hemos visto, no es el eje del matrimonio, lo que lleva en los años 20 a romper con la tradición victoriana, y se busca un nuevo modelo de feminidad. Por lo tanto, valores como la delicadeza, la timidez y la sumisión dejan lugar a la belleza, el vigor y la sociabilidad (Cott, 1993:105).

A pesar de la depresión económica que se inicia en 1929, las mujeres siguen dando pasos hacia adelante. Son muchas las que tienen ahora la oportunidad de desarrollar estudios secundarios y de mejorar su formación. Esta mejor preparación quedará patente con la entrada de EE UU en la II Guerra Mundial a finales de 1941, cuando la mujer tenga que volver a las fábricas, a las oficinas, e incluso entre en el ejército - desempeñando cargos administrativos, eso sí – para reemplazar la mano de obra movilizada hacia el frente.

Tira de Winnie Winkle, una de las primeras con mujer protagonista.

Pero a pesar de todos estos cambios, la mujer en EE UU dista mucho de alcanzar la igualdad y la independencia. Su sueldo, para empezar, va a ser menor que el de un varón. Además, su puesto de trabajo nunca dejará de ser provisional en tiempo de guerra, y algunas empresas incluso obligan a las mujeres a

firmar contratos que incluyen una cláusula de despido en caso de que la guerra acabe y el antiguo ocupante del puesto de trabajo quiera reincorporarse.

A pesar de unos nuevos valores de belleza, de feminidad, e incluso de sexualidad más libre, lamujer no deja de estar sometida al hombre. Debe ser bella y sociable para gustar al varón, por lo que la homosexualidad femenina o la soltería son duramente criticadas. A la mujer que no encuentra un hombre, y más ahora que se la incita a disfrutar de su sexualidad, se la tacha de irracional, enfermiza, marimacho o simplemente frígida (Cott, 1993:97).

No es de extrañar que una vez acabe la II Guerra Mundial, la mujer sea incitada a recuperar el papel de esposa, madre y compañera. Todos estos cambios, los positivos, pero sobre todo los negativos, van a ser fielmente reflejados en los cómics estadounidenses a lo largo de su primer medio siglo de existencia. ¿Pero con qué intención es utilizada la imagen de la mujer? ¿Quiénes son y qué pretenden los autores?

La importancia de la imagen

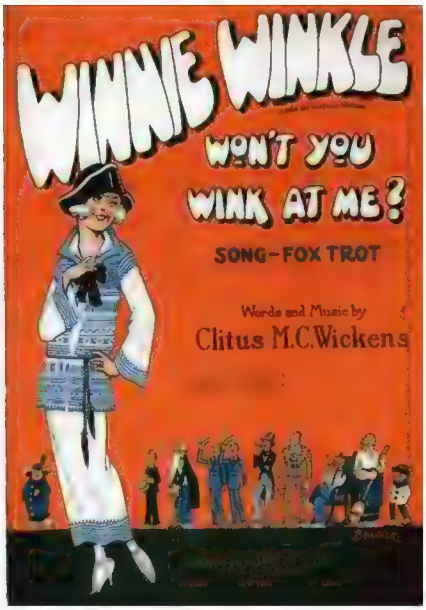
Los cómics comienzan siendo un truco de los periódicos para conseguir mayores ventas. Y como a principios de siglo son los hombres los que compran la prensa, es a ellos a quienes van dirigidos los cómics. Incluso si se pretende que un cómic sea leído por niños o amas de casa, deberá gustar previamente al padre/marido, que es quien elige el periódico que se compra.

Al hablar de cómics [4] hemos de tener presente que nos referimos a un producto destinado a las masas, lo que contribuirá a la consolidación de una narrativa estereotipada, con personajes fijos y tramas muy predecibles (Scolari, 2005:23).

No debe de extrañarnos entonces que la imagen de la mujer que aparece en los primeros años del cómic sea anecdótica. Se hace hincapié en los estereotipos que el lector ya conoce, pero no se llega más allá.

Sin embargo, a lo largo de los años 10 la mujer gana importancia. Por un lado, muchas mujeres comienzan a tener recursos propios, fruto de su trabajo, y pueden permitirse elegir qué periódico comprar. Por otro lado, el estallido de la I Guerra Mundial hará que la propaganda bélica muestre a una nueva mujer, capaz de trabajar igual que un hombre, tan valiente y tan fuerte como para poder mantener en pie al país.

Puesto que la imagen de la mujer está cambiando, y como hay un nuevo público de lectoras al que dirigirse, los cómics de la prensa empiezan a incluir protagonistas femeninas a principios de los años 20. Desde temas clásicos, como la moda, que se muestra en series como *Winnie Winkle* de Martin Branner, hasta las primeras protagonistas que trabajan fuera del hogar como la oficinista *Tillie the Toiler* de Russell Channing. También aparecen personajes entrañables, que alcanzan cifras millonarias de lectoras, como es el caso de *Little Orphan Annie* - Anita Buen-Corazón en España-, cuyas aventuras inicia Harold Gray en 1924, y que aún hoy día se siguen publicando.



Sin embargo, estos cómics están hechos por hombres, y dan una visión masculina y edulcorada de la realidad. Aunque el público femenino puede elegir, lo que se le ofrece es una serie de estereotipos nuevos que obvian los temas más controvertidos, como los métodos anticonceptivos que usan la mayoría de las mujeres en la época, el maltrato doméstico, o el libre uso de la sexualidad.

Tras la crisis del 29 aparece un nuevo género de cómic: la aventura. Tarzán, Buck Rogers, Príncipe Valiente, Flash Gordon, Terry y los Piratas... son héroes masculinos que van a entretener durante unos minutos a los estadounidenses de sus problemas cotidianos. Todos van a tener una compañera femenina junto a la que vivirán fascinantes y exóticas aventuras que encandilarán a varias generaciones de lectores.

Al ir recuperándose la economía, y sobre todo desde las movilizaciones de guerra a partir de los últimos días de 1941, la mujer vuelve a elegir qué leer. Aparecen entonces toda una serie de heroínas a imitación de

los héroes masculinos, que tienen un éxito doble, ya que atraen tanto al lector masculino - son mujeres bellas y, a veces, poco vestidas - como al lector femenino, que se identifica más con personajes de su mismo sexo. Curiosamente, durante la guerra, e igual que en otros sectores, las mujeres comenzaron a trabajar en los cómics, debido a la falta de dibujantes masculinos (Sabin, 1996:90).

Nace así el mito de que los cómics destinados a la mujer alcanzan, durante los años 40, un auge sin precedentes. Cuando se habla de la igualdad que consigue la mujer durante la guerra, se pone como ejemplo la cantidad de heroínas que había en los cómics. En el epígrafe de Conclusiones, no obstante, daremos cifras que desmientan esta idea.

Al finalizar la guerra, y al volver las mujeres a sus hogares, se intenta recuperar a la chica dulce y hogareña, y desechar la imagen fuerte y valiente que la propaganda - y los cómics fueron, qué duda cabe, una propaganda excelente - nuevamente había mostrado durante el conflicto (Sabin, 1996:90).

Arquetipos y estereotipos

Vamos a repasar los roles y las conductas que adoptan las mujeres en los cómics. Nos ha parecido interesante comentar qué géneros había, y cómo se retrataba en ellos a la mujer.

*** Family Strips:**

Consisten en mostrar a una familia cotidiana, y hacer reír al lector con las cosas que les ocurren a sus miembros. Suele ser un humor cotidiano y realista. Este estilo de narrar historias se da principalmente en la prensa, comenzando a hacerse popular en la década de los años 10, y manteniendo el tirón hasta hoy día.

En 1955 se publica un estudio llamado *Male and Female Relations in the American Comic Strip* (Relaciones entre hombres y mujeres en las tiras de prensa americanas), dirigido por Gerhart Saenger [5]. Este estudio se realiza a partir de cómics publicados en periódicos de Nueva York de 1950, y mostraba unos resultados sorprendentes: El 96% de los hombres solteros que aparecen en los cómics consultados son más altos que las mujeres que les acompañan, pero sólo el 50% de los hombres casados son más altos que sus esposas. La mayoría de los personajes solteros muestran una fuerza inusitada, a veces sobrehumana, mientras que los personajes casados son normales o débiles.

A esto se puede sumar otro estudio, esta vez de Francis E. Barcus llamado *The World of SundayComics* (El mundo de los tebeos dominicales) [6], que analiza la distribución de la población mundial si nos atenemos a lo que vemos en los cómics: El 72% de los seres humanos son varones. Los hombres llegan a la vejez con mayor facilidad que las mujeres. Es más probable que un hombre permanezca soltero a que lo haga una mujer. Una vez casado, un hombre pierde todas sus ambiciones, mientras que la mujer se vuelve más dominante y ambiciosa.

Es indudable que existe una fuerte simbología que muestra al hombre como un ser independiente y fuerte, mientras que la mujer es más dada al matrimonio. Matrimonio que, por cierto, quita iniciativa y fuerza al hombre, otorgándosela a la mujer [7].

Blondie, de 'Chic' Young, ha sido la *family strip* por antonomasia durante muchos años.

*** Girl Strips:**

Aparecen a finales de la I Guerra Mundial, y van a tener difusión tanto en la prensa como en los *comic books*. Muestran a mujeres, solteras o casadas, y los pequeños problemas cotidianos que tienen que afrontar. Suelen estar escritas en clave de humor.

Aunque son muy similares a las *family strips*, las girl strips tienen el aliciente de mostrar a mujeres trabajadoras. Son un modelo de conducta y de aspiraciones para las lectoras. Sin embargo, vemos que los trabajos que desempeñan son bastante conservadores: amas de casa, estudiantes, enfermeras, oficinistas, secretarias, enfermeras o modelos.

*** Pornografía:**

La pornografía, sobre todo en los cómics, es teóricamente imposible de producir en EE UU durante la primera mitad de siglo. Vender un cómic pornográfico es granjearse la enemistad de los miembros más respetables de la comunidad, por lo que los vendedores no querrán ese tipo de material en sus tiendas, y las editoriales no lo producirán a sabiendas de que no podrán venderlos.

No obstante, a partir de los años 20 surgen las *Tijuana Bibles* (Biblias de Tijuana), pequeños cómics pornográficos que muestran a personajes famosos de la época - reales o de ficción - manteniendo relaciones sexuales. Nunca se ha sabido quienes eran los autores, ni quien las editaba, ni siquiera dónde se vendían. A lo mejor en una barbería, o en un garaje, o alguien que conocía a alguien te podía vender una.

Se calcula que pudieron publicarse un millar de historias diferentes entre 1920 y 1960. Acabarán desapareciendo debido a la aparición de revistas con material erótico a finales de los años 1950, como *Playboy*.

Cubierta de una edición fala de la compilación de las *Tijuana Bibles*

Las Biblias de Tijuana son bastante curiosas a la hora de mostrar la sexualidad. Están hechas para un público masculino, así que podemos presuponer que van a mostrarnos el abanico de gustos de la época. Encontramos, por ejemplo, que las mujeres atadas y sumisas son bastante frecuentes, algo que también encontraremos más adelante en los cómics de aventuras. La homosexualidad entre hombres es una forma de ridiculización. La homosexualidad entre mujeres está bien vista, y se presupone que la mujer es tan erótica que incluso ellas mismas no pueden resistirse (Cott, 1993:98).

*** Aventuras:**

Los cómics de aventuras aparecen a raíz de la Gran Depresión, como ya indicamos. Podían tener un marco histórico y realista (Príncipe Valiente, Terry y los Piratas), de ciencia ficción (Flash Gordon) o exótico (El Hombre Enmascarado, Tarzán). A partir de 1938 aparecen también los superhéroes (Superman, Capitán América), con sus coloridos uniformes, mezcla de ciencia ficción y realismo.

Al principio, los personajes femeninos no protagonizan las historias, simplemente aparecen como villanas o acompañantes.

Catwoman, por ser mujer independiente, también le toca ser villana en los cómics

Las villanas son atractivas y profundamente sensuales. Diseñadas para despertar el interés del lector masculino, tienen una estética donde las cadenas, el látigo y el cuero juegan un papel muy relevante. Se insinúa un cierto tono sadomasoquista, aunque sin llegar al extremo de las Biblias de Tijuana. Las villanas no dudan en usar cualquier engaño para conseguir al héroe, aunque para ello deban drogarlo o embrujarlo.

La acompañante del héroe suele ser su novia, o al menos aspira a serlo. Salvo excepciones, como en Príncipe Valiente o Terry y los Piratas, suele ser mostrada como el sexo débil. Aunque es igual de bella que las villanas, la novia se diferencia de ésta por su bondad y por su buen corazón. Al contrario que sus rivales, juega limpio e intenta conquistar a su hombre con cariño y con insistencia, nunca con "malas artes". Curiosamente, esta candidez y bondad, despiertan el interés de multitud de villanos, que querrán conseguir a la chica para ellos mismos.

Generalmente, la novia es un personaje soso, mientras que la villana resulta profundamente atractiva, justamente por no seguir las normas de conducta de su época. Una mujer"decente" - según los cánones de la época - no viste con trajes de cuero tan escotados, ni se insinúa de forma tan libidinosa. Y justamente por tener una conducta tan excepcional, el lector y el propio héroe van a sentirse fuertemente atraídos hacia las villanas.

Resulta curioso que al héroe sí se le permita tener algún que otro escarceo romántico con alguna villana, mientras que la heroína nunca cede ante las insinuaciones de los villanos. La infidelidad masculina es excusable, la femenina no.

Las heroínas aparecen principalmente a partir de la II Guerra Mundial, y permiten ver a unamujer que compite en igualdad con los hombres. Fuertes, valientes, bellas y patriotas, acaban rompiendo con el estereotipo de débiles y enamoradizas que las mujeres arrastran desde sus primeras apariciones en el cómic.

La creación de Charles Moulton, Wonder Woman, es un caso digno de estudio.

Suelen ser, eso sí, versiones feminizadas del héroe: Wonder Woman es en cierta medida Superman, Miss América es el Capitán América en mujer, y Miss Marvel un remedo femenino del Capitán Marvel. La mujer no tiene una identidad propia en el cómic, sino que mayormente imita al hombre al realizar un trabajo que hasta hacía muy poco era eminentemente masculino.

Al ser la mujer fuerte, el novio se vuelve débil. La pareja de Wonder Woman, un militar llamado Steven Trevor, necesita continuamente ser rescatado por su heroína. Otras superheroínas simplemente no tienen pareja, lo que llevaría a algunas voces conservadoras a preguntarse si no sería que realizaban un trabajo de hombres justamente porque eran lesbianas [8].

*** Romance:**

Surgen después de la II Guerra Mundial, y hay diferentes lecturas sobre su mensaje. Roger Sabin (1996) va a defender la idea de que estos cómics rompen con la mujer pasiva que se enamora platónicamente, o que acepta casarse con cualquier hombre que le de amor. No negamos estos argumentos, pero es evidente que se encasilló al cómic femenino en el plano romántico, mientras que el cómic masculino tocó muchos más géneros: el terror, la ciencia-ficción, la aventura, la guerra.

Se intentó - y en gran medida se logró – crear cómics diferenciados para el hombre y la mujer, mostrándose el mundo masculino y femenino de formas muy diferentes en cada tipo de publicación.

Varios ejemplos de comic books de género romántico

Conclusiones

La idea de que la mujer ha tenido un peso cada vez mayor en la sociedad estadounidense desde la I Guerra Mundial es, a todos los efectos, un mito. Los millones de cómics que se leían mostraban a la mujer en un papel tradicional, con apenas cambios, y los lectores y lectoras lo aceptaron sin problemas.

El derecho a voto de poco sirvió para traer la igualdad, cuando las publicaciones, los salarios, y hasta los puestos de trabajo eran bien distintos si se trataba de un hombre o de una mujer.

Incluso durante la II Guerra Mundial, cuando se supone que el papel y la imagen de la mujertuvieron un auge sin igual, los cómics de superhéroes para chicas de una editorial importante como era Timely Comics no pasaban de ser el 12% de los superhéroes que se editaban [9].

Por ello, como bien dijera Anne Higonnet, cuanto más es representada la imagen de la mujer, más problemática se revela esa imagen (1993:369). Solamente a finales del siglo XX comenzaron los historiadores del cómic a afrontar las contradicciones que había entre la manera de representar a la mujer, y la manera en que la mujer se veía a sí misma.

NOTAS

[1] La mujer blanca consigue trabajos urbanos, ya sea en fábricas femeninas - tabaco, costura -, ya sea como secretaria u oficinista. Por el contrario, la mujer negra va a seguir desempeñando el papel de criada en la ciudad, y el de peón agrícola en el campo, que por lo tanto no ve ningún cambio en el rol tradicional que venía desempeñando desde hacía siglos. (Thébaud, 1993:51)

[2] No obstante, en los años previos a la guerra algunos estados ya habían otorgado ese derecho. En 1920 lo que se hace es recoger el derecho a nivel nacional a través de la XIX

[3] Enmienda. Entre las técnicas utilizadas por las mujeres para no quedarse embarazada podemos contar coitus interruptus, abstinencia, aborto, ducha espermicida, condón.

[4] Los cómics - también llamados tebeos, historietas, fumetti, manga, etc. según el país - no tienen una fecha clara de nacimiento. En cada país se fueron desarrollando de forma más o menos original, a lo largo del siglo XIX. En EE UU suele darse como fecha del cómic patrio 1895 y al principio se publicaban como complemento de los periódicos (strips). Luego, entre 1929 y 1934, se probaron nuevos formatos, como el que hoy día conocemos: el cuadernillo o tebeo de toda la vida, que uno puede comprar independientemente del periódico (comic book).

[5] Nos ha sido imposible conseguir el libro de Saenger, así que todas las referencias que hacemos están sacadas del libro de Maurice Horn Women in the Comics (1977), a quien consideramos suficientemente serio como para confiar en sus fuentes.

[6] Aunque este estudio es de 1963, consideramos que puede sernos útil a nivel orientativo. No se había producido todavía un cambio radical en la industria del cómic, e incuso de haberse producido cambios, eso sólo significaría que entre 1900 y 1950 los datos serían todavía más impactantes. La fuente es, nuevamente, Maurice Horn.

[7] Tras la II Guerra Mundial, hay una auténtica preocupación por la pérdida de autoridad del hombre frente a la mujer, lo cual se caricaturiza no sólo en los cómics, sino también en el cine y la televisión (Passerini, 1993:352).

[8] El libro Seduction of the Inocent (La seducción del inocente) de Frederic Wertham, publicado en 1953, muestra claramente el miedo de algunos sectores conservadores a que las mujeres se masculinicen o incluso se vuelvan homosexuales al querer ser como sus heroínas.

[9] Para dar ese porcentaje nos hemos basado en los datos que aporta The Timely ComicsSuper-Hero Index (1939-1957) de Michelle Nolan.

BIBLIOGRAFÍA

· ADELMAN, Bob: *Art and Wit in America's Forbidden Funnies*, 1930s-1950s, EE UU, Simos Schusters Editions, 1997.
· COMA, Javier: "Las heroínas de Milton Caniff", *TOTEM el Comix* nº18, Barcelona, Toutain Editor, 1987, pp. 39-42.
· COTT, Nancy F.: "Mujer moderna, estilo norteamericano", *Historia de la mujer: El siglo XX* Tomo 5, Madrid, Taurus Ediciones, 1993, pp.90-107.
· DANIELS, Les: DC Comics, *Sixty Years of the World's Favorite Comic Book Heroes*, EE UU, Bulfinch Press, 1995.
· DANIELS, Les: *Five Fabulous Decades of the World's Greatest Comics Marvel*, New York, Harry N. Abrams Inc., 1991.
· GASCA, Luis y GUBERN, Román: *El discurso del cómic*, Madrid, Ediciones Cátedra, 1988.
· GUBERN, Román: *El lenguaje de los cómics*, Barcelona, Ediciones Península, 1972.
· HIGONNET, Anne, "Mujeres, imagen y representación", *Historia de la mujer: El siglo XX* Tomo 5, Madrid, Taurus Ediciones, 1993, pp.368-397.
· HORN, Maurice: "El nacimiento de los comics norteamericanos: Infancia y fantasía en las primeras páginas de cómic", *Historia de los Comics* Volúmen I, Barcelona, Toutain Editor, 1982, pp.21-28.
· HORN, Maurice: *Women in the Comics*, EE UU, Chelsea House Publications, 1977.
· JENKINS, Philip: *Breve Historia de Estados Unidos*, Madrid, Alianza Editorial S.A., 2002.
· MCCLOUD, Scott: *Understanding Comics: The Invisible Art*, EE UU, Kitchen Sink Press, 1993.
· MISIROGLU, Gina (coordinadora): *The Superhero Book*, Canadá, Visible Ink Press, 2004.
· NOLAN, Michelle: "The Timely Comics Super-Hero Index (1939-1957)", *Alter Ego* nº 57, TwoMorrows, EE UU, Marzo 2006, pp.3-64.
· PASSERINI, Luisa: "Sociedad de consumo y cultura de masas", *Historia de la mujer: El siglo XX* Tomo 5, Madrid, Taurus Ediciones, 1993, pp.348-367.
· RODRÍGUEZ, José Joaquín: "Historia de los EE UU a través del cómic: El Capitán América (1941-1975), *Ubi Sunt?* nº17, Cádiz, Asociación Cultural Ubi Sunt?, 2005, pp.8-17.
· RODRÍGUEZ, José Joaquín: "Entre el romance y el heroísmo: Una introducción a laimagen de la mujer en los comic books (de 1910 a 1970), *Ubi Sunt?* nº19, Cádiz, Asociación Cultural Ubi Sunt?, 2006, pp.25-34.
· SABIN, Roger: *Comics, Comix, & Graphics Novels*, Londres, Phaidon Press Limited, 1996.
· THÉBAUD, Françoise: "La Primera Guerra Mundial: ¿La era de la mujer o el triunfo de la diferencia sexual?", *Historia de la mujer: El siglo XX* Tomo 5, Madrid, Taurus Ediciones, 1993, pp.31-89.
· WITEK, Joseph: *Comic Books as History*, Mississippi, EE UU, Servicio de publicaciones de la Universidad de Mississipi, 1989.
· YRONWODE, Catherine: "La Segunda Guerra Mundial y los comics: El nuevo naturalismo", *Historia de los Comics* Volúmen I, Barcelona, Toutain Editor, 1982, pp.217-224.
· ZINN, Howard: *La otra historia de los EE UU*, Hondarribia, Argitaletxe Hiru S.L., 1999

UNA CHICA DE 50
OSCAR DE MAJO

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 2, 4-I-2009

Resumen / Abstract:

Notas: Texto conmemorativo por el quincuagésimo aniversario del nacimiento de Supergirl.

UNA CHICA DE 50. Los 50 años de Supergirl

El nacimiento de un "concepto"

En mayo de 2009 se cumplen los 50 años de "vida" de la Chica de Acero como personaje regular; por eso, y pensando en el aluvión de notas y notitas que lloverán de los cielos superheroicos (y también de la Tierra de los humanos), se me ocurrió ganarles de mano, empezar antes, e intentar (en la medida de mis fuerzas y mis posibilidades) ser original.

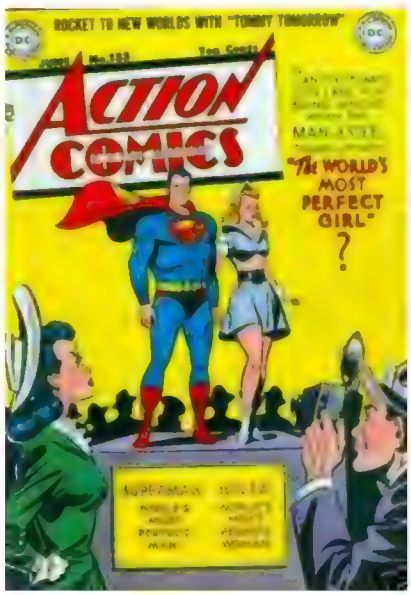
Por eso, porque quiero intentar ser original, no quiero hacer un catálogo; no quiero hablar de autores (cuando hablo de autores me alejo de los personajes); no quiero abrevar de otras fuentes, de las que se bebió tanto... Simplemente quiero "hablar" (o escribir) sobre Supergirl (Superchica, como siempre la llamamos en nuestra lengua, y como pienso llamarla de ahora en adelante en esta nota, simplemente porque me gusta más).

¿Por qué empiezo hablando de los 50 años de Superchica como "personaje regular"? Justamente porque la chica de acero, antes de personaje "fijo o regular", fue un concepto: el concepto de una "supermujer" que acompañara a Superman, que fuera su contraparte femenina. Curiosamente, nunca se pensó en un "Robin" para Superman, como ocurrió con Batman, Green Arrow, Aquaman, y tantos otros, dentro y fuera

de DC Comics. Incluso, cuando se introdujo el personaje de Superboy no fue un "entenado" de Superman, sino un desfasaje temporal.

En este caso la idea fue otra. A pesar de la existencia de Lois Lane como "la chica" de Superman, desde siempre, cuando se pensó en otro ser superpoderoso que lo acompañara, se pensó en una mujer.

Y justamente las primeras versiones de una chica de acero cayeron sobre la intrépida Lois, que muchas veces, antes de 1959, en sueños e historias bizarras se puso el uniforme de Superman (faldita corta mediante) y surcó los cielos de Metrópolis. Me aventuro a decir que la primera Superchica fue Lois, indudablemente, pero siempre en forma ocasional, ya que, siguiendo con conceptos, es la única que nunca hubiera podido serlo en forma permanente. ¿Quién, si no, hubiera caído de las azoteas, a la espera de ser salvada? El perfil de la Lois de los 50 no daba para volverla "super". Por eso se buscaron también mujeres poderosas que llegaron del espacio, de otros tiempos, de otras realidades, y que aparecían y desaparecían como por arte de magia en un solo número, ya que todavía no existía el "continuará".



El primer intento de una Superchica como la que conocemos se dio un año antes del "debut oficial", en agosto de 1958, en el **Superman 123**, con la llegada de una chica que lucía igual (físicamente –rubia, media melena- y en su uniforme) a la que después sería la versión definitiva. Incluso, cuando se recopilan las historias de Supergirl, ésta es siempre la primera de la lista, como si fuera la primera aparición del personaje. Pero no lo es.

Esta "presuperchica" pegó, pero no convenció, y apareció y desapareció en el mismo número, como tantas. ¿Por qué? Porque se volvió a repetir el mismo concepto erróneo: el de buscar una "mujer" para Superman.

¿Para qué quería Superman una mujer, si ya tenía una? (incluso dos, porque para esta época ya se estaba introduciendo a Lana Lang como la "tercera en discordia"). Y menos una "supermujer"; si una común le daba tantos dolores de cabeza, una superpoderosa hubiera sido literalmente insoportable... Y ahí se encendió la lamparita en la cabeza de los creativos de DC: una adolescente (una "Robin"), con la que matamos dos pájaros de un tiro y unimos los dos conceptos; pero pariente, casi una hermana, para que no hubiera melentendidos ni suspicacias sexuales...

Y así nació, en el **Action Comics 252**, de mayo de 1959, "nuestra" Superchica.

El nacimiento de Kara Zor-El

Kara Zor-El, "The Supergirl from Krypton", como reza el título de esta primera aventura ("The Girl of Steel", quizás el ideal, se lo había "robado" el Superman 123) es la prima de Superman. La maravillosa historia de la salvación de Argo, la ciudad entera de Krypton que vagó años en el espacio, en la que nació Kara, permitió que hubiera otra kryptoniana, nacida años después de la destrucción del planeta.

No solamente esta primera historia; toda esta larga etapa de Supergirl en **Actions Comics** fue genial, sobre todo teniendo en cuenta las características de las historias de la época, ingenuas por demás y repetitivas. Otto Binder (se me escapó un autor, intentaré no repetirlo) y sus seguidores contaron historias realmente buenas e introdujeron novedades más que interesantes. Una de ellas fue la de las primeras "megasagas" (no existían a principios de los '60), en las que el "continuará" (casi nunca escrito, casi siempre implícito) unió largas líneas argumentales maravillosas, como las de la inmunidad de Supergirl a la kryptonita, la de la pérdida de los superpoderes, la de Lesla- Lar, la historia de Lena Thorul y, sobre todo, la de la salvación de Zor-El y Allura, los padres de Superchica. Una mejor que la otra. Y con el plus de contar (a veces con más, a veces con menos protagonismo) las desventuras amorosas de Linda Danvers, la identidad secreta de Kara, para atraer al público femenino, al que también se apuntaba. Pero sin llegar nunca a lo "meloso".

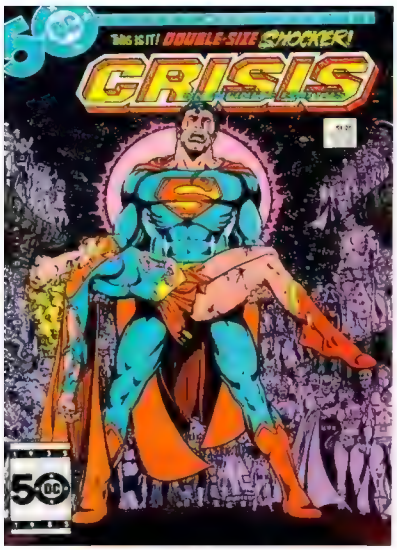
En esta etapa, las historias de la Chica de Acero siempre estaban como complemento de la aventura principal de **Action Comics**, protagonizada por Superman, que, no casualmente, pronto dejó de ser la principal.

Superchica arrasaba, se llevaba las portadas, se metía en otras colecciones... Y este éxito hizo que a algunos se les ocurriera una idea que parecía brillante: darle un título para ella sola. Le dieron **Adventure Comics**, a partir del Nº **381**, en 1969. Y, además de recalar un tiempo en **Superman Family**, por dos veces, la serie propia: **Supergirl** (octubre de 1972) y **The Daring New Adventures of Supergirl** (diciembre de 1982). Pero la idea fue malísima.

Todas las colecciones fueron un desastre, además de un fracaso editorial, por dos razones: la primera razón, los pésimos argumentos (poco originales, sin acción, estáticos); la segunda, nuevamente el error en el concepto que se explotó: apuntar solamente al público femenino y hacer una "Secretos del Corazón" en versión superpoderosa. Cuando las historias románticas

en las que primaba el corazón de Linda Danvers sobre la misión superheroica de Superchica estaban mechadas en la acción principal, era un golazo. Cuando pasaron a ser el único tema, fueron un gol en contra.

Y estas malas historias aceleraron la muerte del personaje (en todos los sentidos) que se produjo en forma magistral y más que digna en el número 7 de ***Crisis on Infinite Earths*** (octubre de 1985), constituyéndose en la primera muerte "de verdad" en el plantel superheroico mayor del Universo DC, solamente precedida por la muerte de Jean Grey, en Marvel Comics, con la que tiene varios puntos en común, empezando por la portada.



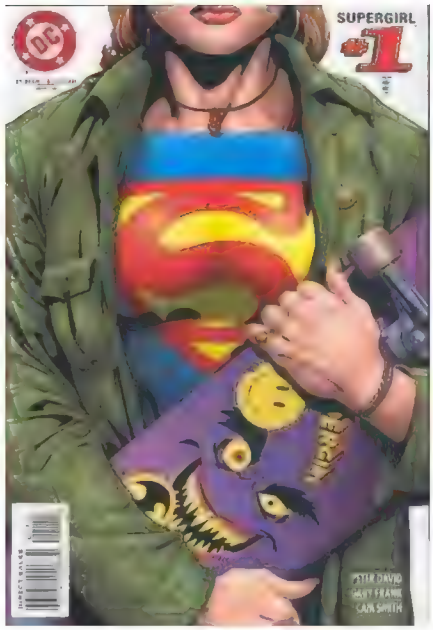
Kara Zor-El da su vida para salvar el universo. Muere magistralmente, como nació, y cierra una etapa, no solamente en su propio mito y en el de Superman, sino en la historia de la historieta de superhéroes.

El nacimiento de Matrix

Superchica tenía que morir. Debía morir. No solamente por la debacle que había sufrido en los últimos años, sino porque John Byrne (se me escapó otro autor) creaba, a partir de "Man of Steel" un nuevo mito de Superman en el que no podían quedar más vestigios de Krypton que el propio Kal-El. El emprendimiento lo valía. Bien muerta estaba.

Pero un nuevo error vuelve a atentar contra la dignidad de un personaje que nació digno: la gente, la empresa, pedían a Superchica... La extrañaban... Y Byrne aflojó (el peor error que cometió en su paso por el mito de Superman). Y creó una Superchica que no era de Krypton, que no era de la familia de Superman, que tenía poderes protoplasmáticos y que (no, no están leyendo mal) era un clon de una Lana Lang de otra dimensión. Un verdadero disparate.

Esta "Matrix" (que aparecía ya como mujer, ya como hombre, ya como cosa) pululó por las colecciones de Superman, desapareció un tiempo, volvió, y jamás logró una identidad propia y, mucho menos, digna.



Hasta que a alguien se le ocurrió darle una serie con su nombre, y se demostró que hasta las más pésimas ideas pueden volverse buenas.

Peter David (otra vez... Juro que es el último que nombro) ideó a partir de **Supergirl 1** (septiembre de 1996) una fusión apasionante entre una chica común, llamada nada menos que Linda Danvers, y esta nueva Superchica que había deambulado sin suerte por el Universo DC. A partir de conjuros demoníacos (esta Miss Danvers no era ingenua ni inofensiva) se unen los cuerpos de las dos chicas y le otorgan a Linda poderes que nunca imaginó y a Matrix una vida humana que jamás había soñado, dando origen a una línea argumental como pocas.

Pero lo bueno no dura, David se delira y vuelven las aventuras que oscilan entre el aburrimiento y el despropósito (Superchica se convierte en un ser divino, y hasta le salen alas místicas); la serie hace agua y se cancela, a pesar de la última saga magistral con la que David pretende salvar la colección, y que se llama, ¡oh casualidad! "The Supergirl from Krypton" (a no hacerse ilusiones: no era "nuestra" Superchica, sino una Kara Zor-El de un mundo paralelo. Pero se abrieron las puertas...)

El renacimiento de Kara Zor-El

Y un día, hace no demasiado tiempo, Kara Zor-El, la prima de Superman, "nuestra" Superchica, volvió a llegar a la Tierra (curiosamente, nunca se "dio de baja" a Matrix... ¿coexisten hoy dos Superchicas?).

Llegó en el **Superman-Batman 8** (agosto de 2004), dentro de una colección que estaba pasando por su mejor momento, y que le regaló una primera historia apasionante. Esta nueva Kara también es una adolescente, pero nació antes de Kal-El, lo acunó, lo tuvo en sus brazos... Estuvo dormida y perdida décadas en el espacio...

También es hija de Zor-El, el hermano del padre de Superman, pero parece que es un asesino, que hizo que su hija matara a su esposa, que quiere que su hija mate a Kal-El... Parece... Nada se sabe a ciencia cierta... Historias apasionantes, y que empezaron bien y se

desarrollaron bien en la serie de Superman y Batman y en la propia colección que Kara consiguió en forma casi inmediata y que lleva, más o menos, treinta números.

Como dije, nada está dicho. Y no es un juego de palabras. Su verdadero origen, a pesar de que transcurrieron tres años, todavía no está definido. Lejos quedaron los tiempos en que todo se contaba en una aventura de 15 páginas... Tenemos nuevas Crisis, historias que volverán a retocarse, continuidades que quedarán en el olvido...

Pero también tenemos de vuelta a "nuestra" Superchica... Démosle tiempo...

Tiene nada más que 50 años...

TEATRO, CÓMICS Y SHAKESPEARE: MACBETH EN VIÑETAS

JESÚS JIMÉNEZ VAREA

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 2, 1-XII-2008

Resumen / Abstract:

El objetivo del siguiente texto es describir formas de apropiación de la obra Macbeth por el medio de la historieta: examina hasta qué punto las historietas pueden representar textos dramáticos, originalmente concebidos para los escenarios; se sirve de información extratextual para localizar adaptaciones intencionadas de esta obra de Shakespeare; por último, se revelan otros tipos de parentesco menos evidentes. / The following text intends to describe how the comics medium has appropriated Macbeth: it explores whether comics are capable of enacting performances of dramatic texts, originally designed to be performed on stage; it locates explicit adaptations of this Shakespeare's play by means of extratextual information; finally, other less obvious kinds of relationship are exposed.

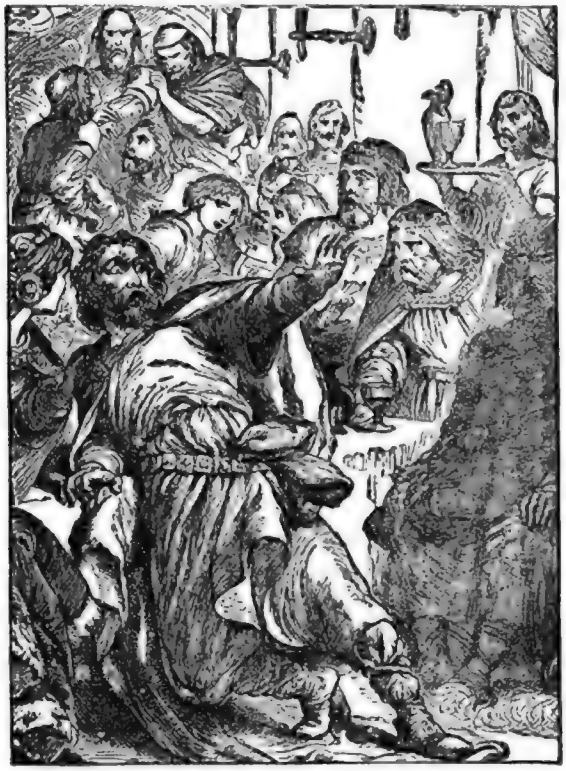
Notas: Este artículo se publicó originalmente en la revista universitaria Comunicación. Ha sido revisado para su edición en Tebeosfera. Referencia del original: JIMÉNEZ VAREA, Jesús (2007): "Teatro, cómics y Shakespeare: Macbeth en viñetas", Comunicación. Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales nº 5 (2007): 287-314.

El medio de la historieta se ha ocupado, en numerosas ocasiones y con diversa fortuna, tanto de las creaciones de Shakespeare como de la propia figura del poeta y dramaturgo. Nuestra intención en este artículo es efectuar un recorrido por el panorama de tales ejercicios, siempre con el norte de la tragedia que centra a la presente monografía. En la fase de documentación para este artículo, hemos tratado de ser exhaustivos en la búsqueda de historietas publicadas con la intención explícita de adaptar *Macbeth* aunque es más que probable que no lo hayamos conseguido. Sin embargo, en el caso de alusiones a la obra o usos más o menos solapados de su argumento, temas y otros elementos, desde el principio hemos sido conscientes de la imposibilidad de lograrlo y nos contentaremos con comentar casos interesantes y representativos. Antes de comenzar nuestro periplo por las huellas de *Macbeth* en el cómic, nos planteamos la necesidad de hacer un mínimo esbozo teórico de las relaciones entre teatro y cómic, donde

se explicite la postura desde la que abordaremos el artículo.

1. Teatro e historieta: sistemas expresivos.

Partimos del clásico modelo del signo de Saussure, compuesto por significante y significado, una distinción articulada a su vez por Hjelmslev en los niveles de expresión y contenido, cada uno de ellos con sus respectivas sustancia y forma (Hjelmslev, 1961: 47-60). Con modificaciones y ciertas discrepancias, este marco para el análisis ha rendido su fruto en el estudio de diversos medios[1] y concretamente el profesor Urrutia lo ha aplicado al terreno de las adaptaciones del teatro al cine. Así como Hjelmslev ya reconocía la imposibilidad de una forma sin contenido y viceversa pero defendía la utilidad analítica de su propuesta (ídem: 49), Urrutia pide que la distinción entre los dos planos sea admitida como "hipótesis de trabajo" a la hora de investigar la adaptación (1984: 78). En el terreno del cómic, el historietista y teórico Scott McCloud ha enfatizado la necesidad de segregar radicalmente el contenido de los aspectos formales para, en virtud de éstos, poder construir una definición precisa del medio (1993: 5-6). Nosotros no sólo nos solidarizamos con este presupuesto teórico sino que, a la hora de tratar los trasvases entre medios, trabajaremos desde el convencimiento de que todo lenguaje suficientemente desarrollado dispone de las herramientas y estrategias para expresar cualquier sustancia de contenido, modificando, si acaso, aspectos formales de éste.



Si se contempla desde el plano de la expresión, el trasvase de un medio a otro exige una reflexión sobre cuáles son los sistemas de significación en que se apoya cada uno de ellos. Para empezar habría que plantearse si la auténtica obra teatral es el texto dramático en sí mismo o si requiere de la actualización que le confiere cada puesta en escena para completarse[2]. También el cine, la televisión y el cómic parten de un texto previo en la forma de guiones y, sin embargo, nunca se ha planteado seriamente que éstos sean más que medios hacia un fin, probablemente porque en estos medios la actualización queda fijada. Sin embargo, en el teatro cada representación supone una interpretación del texto-fuente: "a real translation takes place on the level of the *mise en scène* as a whole" (Pavis, 1989: 41). El estudio de la obra shakespeareana no ha podido sustraerse a este debate y, frente a la visión tradicional de que ésta se reduce a los textos dramáticos que han llegado hasta nuestros días, desde los años setenta hay autores que defienden que "the play on stage expanding before an audience is the source of all valid discovery [...] Shakespeare speaks, if any way, through his medium" (Styan, 1977: 235). En las últimas décadas se ha ido desarrollando una concepción más abierta de la representación: "the view sustained in performance criticism that the play's text is a score or blueprint for stage performance. This notion that each different stage production is an interpretation rather than a copy of the playwright's text should be exported to screen adaptations of the 'classics'" (Martin, 2000: 48-49). Al mismo tiempo, aproximaciones sin prejuicios al fenómeno de los trasvases, como la *transécriture* de Gaudreault y Groensteen (1998), no se detienen en el cine y la literatura, sino que abrazan en igualdad de condiciones otros medios de expresión, como el videoclip o la propia historieta.

El cómic se encuentra en una situación peculiar en el paradigma texto escrito vs. texto representado ya que su naturaleza escripto-icónica le permite representar la obra sin alterar la sustancia expresiva –gráfica, escrita, legible- de los diálogos tal como aparecen en el texto dramático. En otras palabras, el receptor de la historieta es, a la vez, lector de las locuciones de los personajes y espectador de una representación en el sentido de visualización de los existentes y los acontecimientos. Cuando se trata de casos como el de *Macbeth*, en que, salvo mínimas acotaciones de entrada y salida de personajes o de voces al unísono, el texto consiste en diálogos y soliloquios, el cómic posee la interesante cualidad de contentar a aquéllos para quienes el canon de Shakespeare es la obra escrita mientras ofrece una posible interpretación visual de la misma.

Como en el caso de una representación teatral, la adaptación a la historieta del texto dramático requiere lo que Pavis denominó una serie de concretizaciones "to pull the [source text] towards the [target language] and the [target culture], separating it from its source and origin" (1989: 25-27). En este proceso influyen factores contextuales -la intención de los autores y los editores, los condicionantes industriales, culturales e incluso legales, el tipo de lector al que se dirija la adaptación...- pero son las diferencias entre los sistemas expresivos de la representación teatral y de la historieta las que separan cualitativamente sus respectivos procesos de concretización. El momento crítico de ese divorcio es justamente cuando en el caso del teatro se pasa de la lectura coherente de las indicaciones argumentales y espacio-temporales que se hallan en el texto y en la dirección a una articulación particular de las relaciones entre signos teatrales para su enunciación sobre el escenario (ídem: 28-29). Una comparación rápida de sus respectivas imágenes pone de manifiesto que teatro y cómic difieren radicalmente como modos de representación:

Imagen teatral	**Imagen historietística**
Directa, se actualiza en presencia del espectador y en interacción con él	Conclusa antes de su recepción por el lector
Audiovisual	Visual
Espacio-temporal	Espacial: el desplazamiento de la mirada sobre el plano se traduce en temporalidad en virtud del proceso de lectura
Real (tridimensional y móvil)	Creada, bidimensional, fija y secuencial
Mostrativa	Mostrativa y narrativa
Elementos de la realidad devenidos en signos sobre el escenario	Elementos plásticos morfológicos y estructurales que constituyen significantes de signos icónicos, simbólicos y/o convencionales –generales, como los lingüísticos, o nativos del medio, como bocadillos o líneas cinéticas- sobre el espacio de la representación
Universo intencional restringido: los objetos semiotizados son seleccionados hasta un número limitado para desempeñar una o varias funciones simultánea o sucesivamente durante la representación	Universo intencional abierto: todo lo que aparece en cada viñeta lo hace por voluntad del emisor, quien puede emplear un número virtualmente indefinido de elementos significantes
Punto de vista fijo del espectador (plano general aproximadamente frontal)	Multipuntualidad y planificación libre
Su articulación culmina en la puesta en escena	Un equivalente de la puesta en escena corresponde a la composición interna de las viñetas (puede extenderse a la página) pero la historieta implica también el desglose secuencial del relato y la disposición de las viñetas sobre la página según un diseño

La clasificación de los signos teatrales de Kowzan parte de una terna de rasgos opuestos: sonoros o visuales; internos o externos al actor; con existencia en el tiempo o en el espacio (1975: 172). Resulta obvio que aquellos sistemas de signos cuya naturaleza es sonora no pueden transferirse directamente a un medio exclusivamente visual y de imagen fija pero el cómic dispone de convenciones expresivas para suplirlos en la comunicación. Como ya se ha comentado más arriba, las locuciones no abandonan la forma escrita originaria del texto dramático pero se las distribuye habitualmente en bocadillos o globos. Los rasgos paralingüísticos de la palabra hablada –timbre, intensidad, entonación, tono...- también pueden indicarse a través de los signos lingüísticos generales y, más específicamente, de la manipulación plástica de la tipografía y de los mismos globos: tipo de fuente, tamaño, color, orientación, forma, grosor, trazo... También debe tenerse en cuenta la posibilidad de aumentar el volumen emocional de las expresiones faciales para compensar la ausencia de inflexiones vocales (cfr. McCloud, 2006: 99). En cuanto a los sonidos inarticulados, los efectos sonoros pueden transcribirse en onomatopeyas gráficas, igualmente susceptibles de manipulación plástica para sugerir impresiones auditivas en un proceso sinestésico similar al apuntado para las locuciones. Más difícil resulta, sin embargo, establecer un sistema de signos en la historieta equivalente a la música, pues primero habría que

determinar qué funciones desempeña ésta. Si se trata de la creación de un cierto ambiente, portador de sentido más que de significado articulado, probablemente habría que señalar al color, las tramas, el estilo del dibujante, los fondos y muchos otros elementos que contribuyen a una cierta atmósfera general en la historieta.

Dentro de las categorías visuales, aquellos sistemas de signos cuya existencia requiere tiempo sólo pueden traducirse a un medio que carece de temporalidad objetiva gracias a convenciones formales. A través de un pacto comunicativo con el lector, el cómic genera el paso del tiempo en el hiato que separa a una viñeta de otra, por lo que, estrictamente y con independencia de la impresión que resulte de su lectura, se trata de un discurso discontinuo frente a la fluidez con que percibimos la imagen directa del teatro. Además, a diferencia de la instantaneidad de un fotograma o un *frame* de vídeo, la viñeta puede –y lo más habitual es que así ocurra- encerrar un intervalo durativo, ya sea porque contiene una o varias locuciones, líneas de movimiento o relaciones de causa y efecto. Pero la composición interna de las viñetas como la construcción de las secuencias exige un desglose de la acción y, por tanto, una necesaria selección de momentos. Es imposible reproducir la evolución continua de la expresión corporal o del escenario en viñetas y, en su lugar, el historietista habrá de escoger los momentos más significativos para plasmarlos en sus páginas acompañados por las líneas correspondientes del texto dramático. Siempre cabrá escoger el grado de descomposición y exhaustividad en este proceso de desglose según se le dedique más o menos viñetas a la representación de una cierta escena. Evidentemente, dado un cierto texto dramático y supuesto que la historieta pretende ceñirse a él, su secuenciación se moverá dentro de una tensión entre emplear un número menor de viñetas, cada una de las cuales acumula más de ese texto o repartirlo en secuencias más largas con transiciones internas más breves. Factores determinantes en este punto son tanto la extensión de la historieta, que depende en gran medida del formato editorial de publicación, como el ritmo que los autores deseen conferir a su relato.

Estas consideraciones son especialmente interesantes en relación con los sistemas de la expresión corporal, la mímica, el gesto y el movimiento. Concretamente sobre el desarrollo secuencial de la expresión facial escribe McCloud dentro de su detallado tratamiento de este tema:

> Choosing the right expression can be a function of choosing the right moment. Our faces cycle through a lot of expressions when speaking. When a single face has to represent all the words in a balloon or two, such faces act as a sort of 'emotional average' summing up the balloon as a whole. Then again, if emotional changes are the focus of a given scene, devoting a panel to each change of emotion might achieve the intensity the scene requires" (2006: 99).

Realmente, se trata de llevar a cabo una especie de muestreo de lo que sería la evolución continua de determinados signos en el tiempo real para construir secuencias de imágenes fijas con sus momentos más significativos. Esta necesidad no se limita a la expresión facial o el lenguaje corporal sino que debe extenderse a otros sistemas de signos teatrales con dimensión temporal, como los que tienen que ver con el aspecto del escenario.

Por fin, cuando el cómic aborda la transcodificación de los aspectos y rasgos puramente espaciales de los signos teatrales, lo hace con las ventajas cuantitativas y cualitativas que le aporta su naturaleza como imágenes creadas. Mientras que el teatro selecciona objetos y personas de la realidad y los manipula para ubicarlos sobre el

escenario, la historieta genera su representación desde cero, con total libertad en cuanto al número de elementos que disponer –desde la ausencia de envoltorio espacial minimalista hasta la representación naturalista- y el modo de hacerlo. Dentro de las claves estilísticas de cada dibujante, las posibilidades expresivas para caracterizar visualmente a los personajes superan con creces a lo que pueda lograrse mediante maquillaje, peinado y vestuario sobre la base de una persona real, y lo mismo puede aplicarse al aspecto del escenario.

Llegados a este punto en la comparación y el establecimiento de posibles correspondencias entre signos teatrales e historietísticos, puede parecer lógico preguntarse por clasificaciones formales de las adaptaciones de Shakespeare al cómic. En el terreno cinematográfico, Jack Jorgens ha considerado tres modos de trasladar el texto dramático a la pantalla cinematográfica: *theatrical mode*, la grabación directa de una representación teatral; *realistic mode*, donde se privilegian el espectáculo, los paisajes, las localizaciones...; y *filmic mode*, que constituye un texto cuya expresividad se verifica en virtud de recursos propios del cine (1977: 7-16). Especialmente interesante resulta la primera categoría porque la clásica ilusión de transparencia del registro fotográfico ha sugerido la posibilidad de un teatro filmado que muchos teóricos han tenido el buen sentido de rechazar (Guarinos, 1996: 113-114). Sin embargo, la mediación evidente que implica la creación de la historieta difícilmente puede suscitar consideraciones serias sobre la posibilidad de un grado cero en la traslación al cómic de una representación teatral: ¿cuál sería la manera más "teatral" de llevar un texto dramático a la historieta? -¿una sucesión de viñetas idénticas, en plano general, parecidas a las planchas de proto-historietas de William Hogarth, de composición unipuntual, con un repertorio muy limitado de elementos icónicos y un dibujo con alto grado de analogía?-. Y en el caso de *Macbeth*, ¿qué forma de escenificación deberíamos tomar como referencia?: ¿la ausencia de pretensión realista del teatro isabelino?, ¿la decoración de los escenarios tras la Restauración?, ¿el realismo romántico decimonónico?... Tampoco tiene mayor sentido detenerse a considerar equivalencias para los otros modos de adaptación de Jorgens -¿un modo realista y un modo historietístico?- pues, en definitiva, se trataría de opciones dentro de la amplia gama de posibilidades expresivas del medio de destino. En todo caso, sería procedente realizar análisis formales sobre el modo de la adaptación en casos particulares, pero tal práctica excede el cometido de un texto descriptivo de carácter panorámico como el presente.

2. Adaptaciones de *Macbeth* a la historieta.

Conviene en primer lugar tomar una postura clara en lo referente a qué historietas consideraremos adaptaciones de la obra dramática que nos ocupa frente a otras que se relacionan con ese texto de partida de formas más remotas, parciales o solapadas. En este punto adoptamos la perspectiva semiótica contextualista con la que Cattrysse, partiendo del planteamiento de la adaptación como una forma intersemiótica de traducción[3] y adoptando la noción de polisistema[4], aportó cierta frescura a las discusiones centradas exclusivamente en la fidelidad de los textos resultantes. Entre las consecuencias de este punto de vista se encuentra la cuestión sobre la posición del producto resultante en el marco del polisistema de llegada, en particular si es percibido como obra derivada de otra, ya sea por indicios dentro del propio texto u otros externos, como los componentes paratextuales -el título, la cabecera de la colección en que se inscribe, la introducción o los escritos de contraportada- y epitextuales –publicidad, notas de prensa o declaraciones de autores y editores-.

En el ámbito anglosajón y tratándose de versiones historietísticas de clásicos literarios, es parada imprescindible la colección estadounidense de *comic books* apropiadamente titulada *Classics Illustrated*[5]. Su creador, Albert Lewis Kanter, no pretendía sustituir la lectura de las obras de referencia sino "to place the original books in a form more accessible to a generation that was beginning to recoil from the linearity of printed matter into more immediate less cerebral médium"[6]. El propósito de estas adaptaciones era tender puentes hacia esos textos, lo que se hizo aún más evidente cuando comenzó a aparecer en cada número el consejo final: "Now that you have read the *Classics Illustrated* edition, don't miss the added enjoyment of reading the original, obtainable at your school or library" (*Classics Illustrated* nº 70: *The Pilot*, abril de 1950). Sin duda por la imponcia cultural de Shakespeare y su obra, la colección de Kanter no abordó la adaptación de uno de sus trabajos hasta contar con una considerable solvencia económica, editorial y creativa: la realización de *Classics Illustrated* nº 68: *Julius Caesar* (febrero de 1950) contó con la colaboración de expertos de la Universidad de Nueva York por un coste de once mil dólares (Sawyer, 1987: 7). En los años siguientes, más obras de Shakespeare recibieron el tratamiento de *Classics Illustrated*, pero otra editorial se le adelantó en llevar *Macbeth* a la viñetas. Entre las imitaciones generadas por la idea original de Kanter se encontraba la colección *Stories by Famous*

Authors, publicada por Seaboard Publishing[7] y cuya sexta entrega se dedicó a la tragedia ambientada en Escocia (*Stories by Famous Authors* nº 6: *Macbeth*, agosto de 1950). Los autores de esta adaptación eran Dana E. Dutch y el dibujante Henry Carl Kiefer, uno de los artistas más apreciados de *Classics Illustrated* y, de hecho, el responsable de la versión de *Julius Caesar* que acababa de publicarse en dicha colección. El mismo equipo se encargó de llevar a las páginas de *Stories by Famous Authors* otras dos obras de Shakespeare en los meses siguientes: *Hamlet* (nº 8, octubre de 1950) y *Romeo and Juliet* (nº 10, diciembre de 1950). Tanto trataba de asemejarse esta colección a la original de Kanter que éste terminó por adquirir su infraestructura en 1951 y la dedicó a publicar una serie de adaptaciones de cuentos dirigida a un público más joven bajo el título *Classics Illustrated Junior*.

Fieles al espíritu de su modelo, todas las portadas de *Stories by Famous Authors* lucían el texto: "Adapted from the original text for easy and enjoyable reading". Sin embargo, a diferencia de *Classics Illustrated* no se mostraba un interés expreso en que sus lectores dieran el salto a los trabajos que adaptaban –no en vano la colección se había llamado *Fast Fiction* durante sus primeros cinco números. En la contraportada de la adaptación de *Macbeth* puede leerse:

- **Here is an exciting tale** of dark deeds and stark adventure. All the thrills, terror and action of Shakespeare's great tragedy are here for your reading enjoyment. And the store is told in plain, easy-to-understand language.
- **Suspense, mystery** and a store of striking characters will hola you spellbound to the last line and picture! And after you've read Macbeth as told in this easy, fase-moving fashion, you'll know why Shakespeare's plays have always been tops in popularity! [énfasis en el original]

El texto no sólo deja constancia de su aproximación al estilo *Reader's Digest* sino que, además, hace sospechar que la elección de la obra más sangrienta y con multitud de elementos sobrenaturales de Shakespeare tuvo mucho que ver con el interés que estaba despertando el género de horror entre los lectores de historietas en aquellos momentos. Esta circunstancia no pasó desapercibida al crítico literario de la revista *Saturday Review of Literature* John Mason Brown, que escribió: "To rob a supreme dramatist of the form at which he excelled is mayhem plus murder in the first degree... although the tale is murderous and gory, it never rises beyond cheap horror... What is left is not a tragedy. It is trashcan stuff" (cit. en Wertham, 1954: 22). Así, Brown plantea el gran problema interno de las traslaciones de textos de uno a otro medio, esto es, la diferencia de sistemas expresivos –volveremos a este tema en las próximas páginas- pero también muestra la actitud propia de una época en que tenía plena vigencia la separación radical entre alta y baja culturas. Paradójicamente, Shakespeare, con independencia de su genialidad, había escrito sus obras para contentar a su público, con fines comerciales y bebiendo de numerosas fuentes: "They were not written with the Romantic idea of original authorship in mind, but rather in the same way that contemporary scripts for television and cinema are written. [...] Unlike his adapters, Shakespeare was unencumbered by the weight of the textuality and authorship of his sources" (Martin, 2000: 49). Además, en la segunda mitad del siglo XVII la obra del dramaturgo inglés había sido blanco de censores por lo que se consideraban "breaches of decorum in plots imagery and characterization" (Ousby, 1998: 838). En su polémico ensayo *Short View of Tragedy* (1693), Thomas Rymer se refería a *Othello* en términos parecidos a los que John Mason Brown utilizaría para la adaptación al cómic de *Macbeth* dos siglos y medio después:

> But from this Scene to the end of the Play we meet with nothing but blood and butchery [...] our Poet, against all justice and Reason, against all Law, Humanity and Nature, in a barbarous arbitrary way, executes and makes havock of his subject [...] There is in this Play, some burlesk, some humour, and ramble of Comical Wit, some shew, and some Mimickry to divert the spectators; but the tragical part is plainly none other than a Bloody Farce, without salt or savoir [Rymer, 1693: 162-164].

También la primera adaptación shakespeareana de *Classics Illustrated* generó algunas críticas e incluso burlas de las que se hacía eco el psiquiatra Frederic Wertham:

> David Dempsey, writing in the *New York Times Book Review*, has said of the comic book Julius Caesar that it has "a Brutus that looks astonishingly like Superman. 'Our course will seem too bloody to cut the head off and then hack the limbs...' says Brutus, in

language that sounds like Captain Marvel..." and he notes that "Julius Caesar is followed by a story called 'Tippy, the Terrier'" (Wertham, 1954: 36-37).

Según el entendido Michael Sawyer: "These criticisms never bothered Kanter nor did they bring about any changes. Kanter continued to believe that his products were the best on the market and that if people did not like them, they should not buy them" (1987: 9). El hecho es que *Classics Illustrated* continuó adaptando grandes títulos de la literatura universal durante años, entre ellos varias obras de Shakespeare: *A Midsummer Night's Dream* (nº 87, septiembre de 1951), *Hamlet* (nº 99, septiembre de 1952), *Macbeth* (nº 128, septiembre de 1955) y *Romeo and Juliet* (nº 134, septiembre de 1956). Kiefer ya se había ocupado de algunas de ellas en *Stories by Famous Authors* pero las versiones de *Classics Illustrated* se debieron a otro de los dibujantes habituales de la colección, Alex Anthony Blum, quien puso fin con *Macbeth* a su larga lista de contribuciones a la misma. Tras la retirada de Blum, el artista George Evans se encargó de dibujar *Romeo and Juliet* así como de una nueva edición de *Julius Caesar*, en este segundo caso en colaboración con el meticuloso ilustrador Reed Crandall.

La adaptación de *Macbeth* en *Classics Illustrated* nº 128 comparte con su predecesora de *Stories by Famous Authors* la intención de hacer accesible la obra a todos los públicos: los textos originales han sido simplificados por el escritor Lorenz Bell Graham; se emplean llamadas y notas al pie de las viñetas para aclarar algunas expresiones; como complemento a la historieta principal se incluyen sendos textos escritos, una breve biografía de Shakespeare más otro sobre el rey Jaime I y su relación con la obra. Sin embargo, se muestra tímida en los pasajes más cruentos y macabros: no debe olvidarse que, a las alturas de su publicación, ya operaba en la industria del *comic book* estadounidense un rígido código de regulación de los contenidos aplicado por la Comics Code Authority de la Comics Magazine Association of America. La de Kanter fue una de las dos editoriales –la otra era Dell- que no se someteron a la supervisión de esta agencia porque consideraban la bondad de sus productos garantizada y parece lógico que no quisiera poner en duda su reputación mostrando apuñalamientos, decapitaciones y suicidios. De hecho, a partir de 1953 muchas de las obras que ya había abordado *Classics Illustrated*, como es el caso ya mencionado de *Julius Caesar*,

fueron adaptadas de nuevo, entre otras razones[8] para suavizar los elementos de horror y violencia que habían suscitado críticas en el pasado. En consecuencia, el tratamiento de *Macbeth* dentro de *Classics Illustrated* se inscribe en la tradición de expurgar a Shakespeare, ajustarlo a lo permitido en cada época y hasta infantilizarlo, que cuenta con precedentes literarios como *Tales from Shakespeare* de los hermanos Lamb y *Beautiful Stories from Shakespeare* de Edith Nesbit.

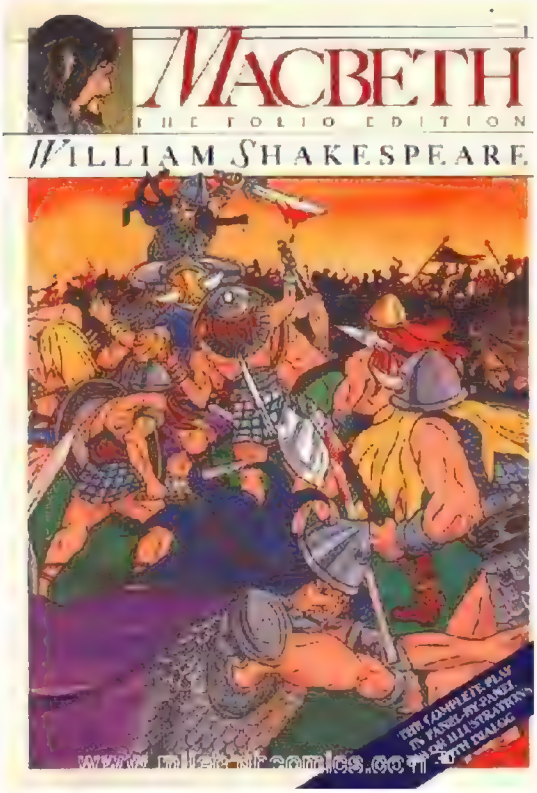
A principios de los años cincuenta, la rápida multiplicación del número de televisores afectó gravemente a la industria del *comic book*, al igual que a la radiofónica y a la cinematográfica. El nuevo medio desplazó a la lectura de historietas de su lugar preferente como actividad de ocio visual y doméstica, pero *Classics Illustrated* no sufrió la crisis en la misma medida porque tenía una finalidad práctica más allá del entretenimiento al que se dirigía la inmensa mayoría de los *comic books* en el mercado. Además, Kanter se había ocupado de distanciar sus publicaciones del resto del mercado, tratando de aproximarlas más bien al concepto de guías para el estudio de las obras literarias[9]. De ese modo, su colección de adaptaciones tenía el objetivo muy claro de facilitar el acceso de los estudiantes a obras que, en casos como el de Shakespeare, eran lecturas obligadas dentro de sus programas de formación. Como ha señalado Marion D. Perret, "in the 1950s and 1960s, before students knew as much about *CliffsNotes* as about the classics, countless elementary, middle, and high school students relied on these comic versions to get them through book reports" (2004: 80). Antes de que se popularizaran estas célebres guías de cubiertas amarillas[10], *Classics Illustrated* permitía a los estudiantes un primer contacto –a veces, también el último, lo cual puede extenderse en la actualidad a las mismas *CliffsNotes*, así como a versiones cinematográficas y televisivas- con clásicos cuya lectura directa se les antojaba demasiado árida. Precisamente, Entre otros factores de índole cultural y económica, el declive en la acogida a *Classics Illustrated* se ha atribuido a: "The introduction and mass marketing of paperback books made the original novels much easier and less expensive to purchase [...] Students were able now to buy other forms of book condensations for review purposes" (Sawyer, 1987: 15). Años más tarde, la popularización de los reproductores domésticos de vídeo hizo posible el acceso privado a producciones audiovisuales basadas en los clásicos literarios, reemplazando el servicio que en décadas previas habían rendido los *comic books* publicados por Kanter[11]. Aun así, no ha dejado de haber iniciativas herederas del espíritu que animó a *Classics Illustrated* y la tragedia *Macbeth* ha tenido cabida en algunas de ellas.

Durante los años setenta, el veterano animador, historietista y editor Vincent Fago produjo una serie de más de un centenar de adaptaciones de clásicos literarios en formato de bolsillo para la compañía Pendulum Press. La colección *Pendulum Illustrated Classics* ofrecía versiones en forma de historietas de sesenta y dos páginas en blanco y negro, dibujadas por un extenso grupo de artistas filipinos encabezados por Nestor Redondo. Dentro de ella se adaptaron doce obras de Shakespeare, incluyendo la de *Macbeth*, cuyos textos fueron resumidos por el guionista Rich Margopoulos e ilustrados por Vicatan (Vicente Doria Catan, Jr.)[12]. Toda la colección estaba concebida para facilitar un conocimiento muy somero de las obras originales a un público de competencias lectoras limitadas. Con esa finalidad las han venido recuperando hasta la actualidad varias compañías especializadas en publicaciones educativas, generalmente acompañándolas de otros materiales didácticos con la aspiración de constituirse en guías de estudio[13].

Por otra parte, en la era posterior a los originales *Classics Illustrated*, cuando otros medios y vehículos de comunicación les habían sustituido en su papel de condensadores de los clásicos de la literatura, las adaptaciones a la historieta se liberaron, en cierto modo, de la obligación de allanar el camino hacia los textos de partida. Así, en 1988, en plena revolución del nuevo cómic adulto estadounidense tras la publicación de títulos como *Maus*, *Watchmen* y *Batman: The Dark Knight Returns*, las compañías The Berkley Publishing Group y First Comics adquirieron los permisos para publicar una nueva colección llamada *Classics Illustrated*. Pese a contar con los derechos sobre el material publicado por Kanter, los veintisiete números que llegaron a aparecer entre 1990 y 1991 eran completamente inéditos, realizados expresamente para esta edición por autores contemporáneos. Un texto en el reverso de las portadas de la colección revelaba su filosofía editorial y cuál era el lugar que esperaban para sus adaptaciones:

> [...] CLASSICS ILLUSTRATED reflect those individual styles that made the original works great –not just the stories, but the nuances as well. These adaptations naturally are abridged, but care has been taken to maintain the narrative sweep and as much of the original dialogue and narration as posible.
>
> While they stand on their own merits, CLASSICS ILLUSTRATED are not substitutes for the originals. Rather, they are artistic interpretations, perfect introductions to an exciting world of remarkable ideas and unlimited possibilities –the world of great literature.

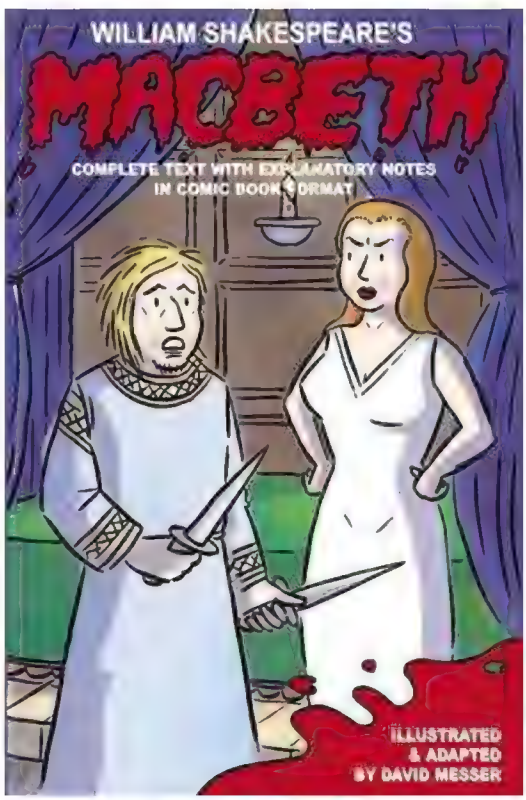
Aunque no se desechaba la posibilidad de servir como incentivo para leer las fuentes literarias, los editores de esta nueva línea de adaptaciones no pretendían servir como guías de lectura y reclamaban explícitamente su propio valor como historietas. Los *Classics Illustrated* de Berkley/First ofrecieron interpretaciones arriesgadas e innovadoras de títulos fundamentales, con una elección acertada o, cuando menos, intrigante de los autores para cada título y publicadas en el formato Prestige, más lujoso y caro que el de un *comic book* convencional, en boga a partir de la miniserie *Batman: The Dark Knight Returns*. Lamentablemente para el objeto de nuestro estudio, no llegó a publicarse versión alguna de *Macbeth*, limitándose su tratamiento de la obra de Shakespeare a su quinto número: un *Hamlet* visto desde el prisma del guionista Steven Grant y el dibujante Tom Mandrake.



Una década más tarde, entre 1997 y 1998, *Classics Illustrated* conocería una nueva encarnación publicada por la editorial Acclaim que incluyó adaptaciones de *Macbeth* (*Acclaim Classics Illustrated Study Guide* nº 13, mayo de 1997) y otras obras del escritor inglés[14]. Sin embargo, a diferencia de Berkley/First, esta editorial se limitó a aprovechar el material de la colección genuina, aplicarle un coloreado más moderno, envolverlo en cubiertas con nuevas ilustraciones de portada e incluir en cada número un ensayo sobre el texto-fuente. Curiosamente, aunque ambas eran editoriales dedicadas a la publicación de *comic books* de entretenimiento, sus respectivos intentos de dar nueva vida a *Classics Illustrated* respondieron a planteamientos muy distintos: mientras que First apostó por el riesgo de interpretar los clásicos a través de historietas que fueran un fin en sí mismas, Acclaim prefirió seguir la línea marcada por Lewis Kanter cincuenta años atrás.

En parte, como solución al dilema entre ser obras con validez propia o meros trampolines hacia sus fuentes, muchas adaptaciones de Shakespeare al cómic se han impuesto la obligación de preservar tanto como sea posible del texto dramático original. Así, en 1982 la editorial Workman Publishing publicó la novela gráfica *Macbeth. The Folio Edition*, en referencia directa a la recopilación fundamental *First Folio*, cuya portada aseguraba que en sus noventa y dos páginas se encontraba: "The complete play in panel-by-panel color illustrations with dialog". Tras un cambio de editorial, esta adaptación poco inspirada del dibujante Von se convirtió en el primer número no declarado de la serie *Oval's Cartoon Shakespeare* (Londres: Oval Projects), cuyas siguientes entregas fueron mucho más interesantes[15].

Desde el año 2000, el británico Simon Greaves, experto en el uso de la historieta con fines didácticos, ha trasladado a este medio varias obras de Shakespeare empleando un sistema de dos tintas que le permite incluir dentro de los mismos cartuchos o bocadillos líneas del original, impresas en negro, y su correspondiente traducción al inglés actual, debajo y en el otro color. La serie comenzó en el año 2000 con una versión de *Macbeth*, a tintas negra y -significativamente- roja, para la editorial Supportive Learning Publications y ha continuado con nuevos títulos dentro de la colección *Comic Book Shakespeare*, publicada por la compañía Timber Frame, del propio Greaves[16]. Su vocación inequívoca es servir como un instrumento para el conocimiento de las obras del escritor de Stratford: los volúmenes conservan como mínimo la mitad del texto shakespeareano; como ocurre con los libros de texto, para cada uno de los volúmenes existe un libro del profesor; y en su elaboración se han seguido las exigencias establecidas por el Ministerio de Educación del Reino Unido para los cursos con alumnos de edades comprendidas entre siete y catorce años[17].



En los últimos años han proliferado las adaptaciones al cómic que presentan los textos completos de Shakespeare o alguna reescritura prestigiosa de los mismos. Entre ellas se encuentra la australiana *William Shakespeare's Macbeth* (Random House Australia, 2005), por el historietista experto en divulgación David Messer[18]:

> Teachers the world over are despairing these days of how to get students interested in Shakespeare. In this increasingly visual age, dense lines of text in small print with many unfamiliar and archaic words and expressions are making it nearly impossible for Shakespeare's work to capture the imagination of a new generation of readers. But every student in Australia will have to study at

least one of Shakespeare's plays during their secondary schooling, and many will have to write about a Shakespeare text for their final exams - avoiding it is not an option. Nor should it be: as the success of Baz Lurhman's adaptation of *Romeo and Juliet* [*Romeo Juliet*, 1996] shows, the right kind of approach can bring Shakespeare to life for students as never before[19].

A una estrategia semejante, si bien con unas ejecuciones visual y narrativa muy diferentes, responde la homónima *William Shakespeare's Macbeth* (Byron Preiss Visual Publications/Puffin, 2005), parte de la serie de adaptaciones *Puffin Graphics*. En este caso, el escritor Arthur Byron Cover y el dibujante Tony Leonard Tamai convierten la obra en una *space opera* de estética pretendidamente *manga* y utilizan el texto de la versión de *The Pelican Shakespeare* (Orgen y Braunmuller, 2002). Asimismo, utilizando fragmentos del texto escrito original, la británica Self-Made Hero, una división del grupo Metro Media, ha seguido un camino muy parecido en su línea *Manga Shakespeare*, pero aún no ha acometido la adaptación de *Macbeth*[20]. Es interesante destacar que su propósito es satisfacer a varios públicos-objetivos: "Drawing inspiration from trend-setting Japan, and using Shakespeare's original texts, this series [...] brings to life the great Bard's words for students, Shakespeare enthusiasts and manga fans" (del texto de contraportada de la adaptación de *Hamlet*). Con idéntica aspiración, la editorial estadounidense John Wyley realizará su primera incursión en el terreno de los *comic books* a partir de 2008. La citada compañía es actualmente la propietaria de las *CliffsNotes* y ahora se dispone a adaptar a la historieta, también al estilo manga, aquéllos títulos cuyas guías generan ventas más cuantiosas. Éstas corresponden a obras de Shakespeare, entre las que se encuentra la que nos ocupa[21], de cuya versión, *Shakespeare's Macbeth, The Manga Edition*, se han encargado las dibujantes estadounidenses Eve Grandt y Candice Chow. El guionista de todas las obras anunciadas hasta la fecha es Adam Sexton, autor de varias guías de la línea *CliffsNotes*, y el responsable de la edición es un antiguo editor de las mismas, Grez Tubach, a quien también se debe el germen de este proyecto: "I always have literature on my mind. [...] Last November I went to an American Library Association workshop on manga in the classroom, and I thought, 'what a great match—Shakespeare and manga.' I want to use these books to introduce a whole new generation of readers to Shakespeare" [22] Para terminar con la lista de los últimos proyectos de adaptación de Macbeth, hemos de atender a la actividad iniciada recientemente por la flamante editorial británica Classical Comics. Con una estética alejada del manga y apostando por la espectacularidad al estilo del cómic occidental de acción, los objetivos de esta compañía son: "to create exciting and engaging graphical novel versions of classical literature; to introduce new generations to the world of classic fiction; and to make the works of masters available and accessible to all" [23]. La colección se ha inaugurado con dos obras de Shakespeare, una de las cuales es *Macbeth*, por el guionista John McDonald y el dibujante John Haward, cuya publicación está prevista para febrero de 2008[24]. Para satisfacer a un público potencial heterogéneo, Classical Comics ha recurrido a una curiosa y arriesgada estrategia consistente en publicar cada adaptación a la historieta de una obra de Shakespeare en tres versiones de venta independiente, con el mismo material gráfico pero distintos textos escritos. Tal como lo explica la propia editorial:

To reach the audience at all ages and literacy levels, each Shakespeare play comes in three versions:

Plain Text - a plain English version of the full script
Quick Text - with shortened dialogue for young readers and for those people who want to understand the story quickly [25].

- Original Text - the full script

Por último, fuera de los países de habla inglesa, son dignas de mención, por su valor propio y por su calidad como interpretaciones de la obra original, dos adaptaciones francesas con un considerable intervalo temporal entre ellas. En 1979, la revista *Pilote* serió, entre sus números 57 y 61, una versión de *Macbeth* con guión de Anne Bellec y dibujos de Philip Marcèle que al año siguiente fue recopilada en un álbum de la misma editorial Dargaud. Sobre todo cabe destacar el hecho de que la obra resultante, con desnudos y abundancia de sangre, no estaba obviamente dirigida a los lectores más jóvenes de la época ni estaba concebida como una introducción al texto de partida. La otra adaptación francesa muy notable que merece relacionarse aquí es el álbum de Daniel Casanave publicado en 2004 por

la editorial Six Pieds Sous Terre, que utiliza partes de la traducción clásica por Victor Hugo. Ilustrador, escenógrafo e historietista, Casanave se ha especializado en la realización de adaptaciones a la historieta de obras literarias aprovechando plenamente el lenguaje propio de la historieta. Ambas versiones de *Macbeth* en el idioma francés son características de su tiempo desde el punto de vista de sus trayectorias editoriales pero las dos tienen en común el hecho de ser trabajos que no pretenden servir como atajos a la alta literatura, sino ofrecer sus propias visiones de esta tragedia.

La presencia de *Macbeth* en el cómic: grados y clases

El hecho de que los componentes paratextuales -el título, la cabecera de la colección en que se inscribe, la introducción o los escritos de contraportada- indiquen el carácter de adaptación de una cierta historieta no garantiza una mayor fidelidad a la obra original. No obstante, será en las historietas claramente señaladas como adaptaciones donde más sentido tenga discutir hasta qué punto y de qué manera se conserva el contenido del texto de partida así como las desviaciones respecto al mismo.

A falta de un volumen significativo de investigaciones sobre el fenómeno de las adaptaciones historietísticas de obras literarias, recurrimos a la teoría acumulada sobre sus equivalentes cinematográficas para continuar discutiendo la adaptación en el plano del contenido. Diversos autores, regidos habitualmente por criterios de fidelidad, han generado clasificaciones con diferentes denominaciones pero bastante aproximadas entre sí. Ejemplos de ellas son los tripletes *transposition-commentary-analogy*, de Geoffrey Wagner (1975: 219-231), y *borrowing-intersecting-fidelity*, de Dudley Andrew (1984: 30-32), que responden en definitiva a distintos grados de aplicación de las transposiciones que Genette trata en su *Palimpsestos*: desde la conservación de los elementos diegéticos del texto-fuente hasta la transdiegetización, donde sólo se mantienen las principales líneas de la acción (1989: 376ss). En concreto, las adaptaciones de las obras de Shakespeare a la gran pantalla han inspirado tipologías análogas, como la de Jorgens: *presentation*, que trata de reproducir la obra original con las mínimas alteraciones; *interpretation*, que amolda la obra a un cierto punto de vista; y *adaptation*, cuyo resultado es una obra nueva, por más que esté claramente inspirada por otra (1977: 12). Más recientemente, la especialista Sarah Hatchuel contestaba a la pregunta "What is a Shakespeare film?" estableciendo cuatro categorías que resumía como sigue:

> According to the definition one decides to use, the expression 'Shakespeare film' can therefore cover adaptations that more or less respect the plot and the original text; films that respect the plot but use a translated, adapted text; films whose framework is inspired by the plot of a play but which may not retain one single word of the text; and films that use Shakespeare extracts but whose framework does not follow the plot of any play (2004: 18)

Se trata, por tanto, de niveles en una escala de fidelidad a la obra de partida, establecida de manera evidente sobre dos ejes: el plano del contenido, los elementos transferibles, frente a aquéllos que dependen del sistema sígnico del medio concreto; y el apego al libreto de Shakespeare. Para ordenar las formas de apropiación de la obra *Macbeth* por parte del medio historietístico, podemos adoptar las clases propuestas por Hatchuel, si bien advirtiendo de su flexibilidad y la continuidad entre ellas, así como del carácter especialmente amplio de que dotamos al cuarto tipo. También es importante dejar claro que no connotamos en ningún sentido el hecho de que una obra se mantenga más o menos fiel al texto de partida y tan sólo nos servimos de estas tipologías para organizar nuestro discurso.

Por tratarse de la más breve de las tragedias shakespeareanas, cabría esperar que muchas de sus encarnaciones en forma de historieta cayeran dentro de la primera de las categorías aisladas por Hatchuel. Sin embargo, de todas las adaptaciones que hemos podido revisar y que se han relacionado en el epígrafe anterior, las que respetan el argumento y se atienen al texto original son: *William Shakespeare's Macbeth*, del australiano David Messer;

Macbeth. The Folio Edition, de Von; y la versión en texto completo que promete la editorial Classical Comics para 2008, a juzgar por la información contextual así como por las páginas de muestra a las que hemos tenido acceso

Casi todas las demás corresponden a la siguiente clase, la de aquéllas que siguen los acontecimientos de la obra-fuente pero emplean un texto traducido o adaptado. Evidentemente, es el caso de las dos versiones francesas antes referidas, así como de otras versiones en lengua no inglesa que aún no habíamos mencionado: la suiza de Andrea Caprez y Christoph Schuler[26]; la finlandesa de Petri Hiltunen y Hannini (Jalava, 1999); la húngara de German Fatime (Euroclassic Kiadói, 2003); y la mexicana de F.G. Haghenbeck y Edgar Clement (Editorial Clío, 2005). Como trasvases de un medio de expresión a otro, todas las anteriores constituyen traducciones intersemióticas del texto original, pero además éste ha experimentado una traducción en su sentido más tradicional -interlingüístico- al cambiar de idioma. Pero, sin abandonar la lengua de Shakespeare, las adaptaciones de *Stories by Famous Authors*, de los genuinos *Classics Illustrated* –y, por tanto, su reedición por Acclaim en los noventa-, de Pendulum Press y la de Classical Comics en sus versiones *plain text* y *quick text* utilizan versiones abreviadas y/o en inglés actualizado del texto. Se trata en estos casos de traducciones intralingüísticas ejecutadas bajo el doble imperativo de reducir drásticamente la extensión del original para ajustarlo a un número relativamente pequeño de páginas y, en segundo lugar, facilitar la comprensión de las líneas por el lector. Si hemos de describiendo este tipo de reescritura en términos de Genette, más que de condensación, tendríamos que hablar de concisión, pues no se suprimen partes temáticamente significativas del hipotexto y, en cambio, se conserva la trama de partida (cfr. 1989: 300-309).

También debemos incluir en esta segunda categoría las adaptaciones que, tras aplicar múltiples escisiones diseminadas a modo de poda (ídem: 293-294), mantienen fracciones más o menos grandes del texto-fuente, como ocurre con la adaptación de *Macbeth* dentro de *Comic Book Shakespeare* de la editorial Timber Frame. No obstante, en virtud del sistema de texto dual empleado en esta línea, esta adaptación en particular se encuentra también entre las que aplican la concisión, si nos regimos por su texto en inglés moderno. Otra versión historietística de esta tragedia que se encuentra en una situación peculiar es la de la colección *Puffin Graphics*, pues respeta íntegramente un texto dramático de partida que no es el original de Shakespeare, sino la versión de Pelican, que, aunque prestigiosa, no deja de ser una reescritura en el sentido de traducción intralingüística. Además, en esta adaptación se verifica una transposición diegética que altera radicalmente el marco espacio-temporal del relato, trasladando la acción a un escenario de *space opera* inspirado por la saga de *Ringworld* de Larry Niven y la de *Pern* de Anne McCaffrey[27]. En consecuencia, la historia se desarrolla en la "Stardate: 1040", las tres brujas pasan a ser robots encapuchados, los soldados cabalgan sobre dragones alados –a los que se refieren, no obstante, como caballos pues se respeta el texto-, Escocia es todo un planeta y Macbeth escribe a su esposa por medio de un ordenador, por mencionar sólo algunos de los cambios[28].

La tercera clase de Hatchuel acoge a versiones cuya estructura se inspira en el argumento de la obra pero no conservan línea alguna del texto. Aplicada a la historieta, podríamos incluir aquí versiones de *Macbeth* en un número tan limitado de páginas que el texto original ha debido condensarse hasta el punto de "retener sólo la significación o el movimiento de conjunto, que queda como el único objeto del texto reducido" (ídem: 309). Tal vez el mejor ejemplo en este sentido pueda ser la adaptación en once páginas que el semanario británico de historietas educativas *Look and Learn* serió en otras tantas entregas y que inevitablemente sacrifica elementos importantes tanto de la trama como de la caracterización (*Look and Learn* nº 632-634, IPC, 1974)[29]. Otros casos de adaptaciones mínimas aportan, al menos algún valor activo, como interpretaciones, por ejemplo, la historieta "Macbeth" (*Les Hordes de Probos* nº 2, Futuropolis, 1975) del italiano afincado en Brasil Nico Rosso, que hace una lectura de la obra en clave genérica de horror. Del mismo modo cabe apreciar un par de historietas que, siendo producciones distantes en todos los sentidos, ofrecen sus propias respuestas a la clásica cuestión sobre quién es el personaje auténticamente malvado de la obra: Macbeth o su esposa[30]. El matrimonio argentino formado por la dibujante Cristina Breccia y el guionista Norberto Buscaglia realizaron a principios de los años ochenta una adaptación libre de la obra en doce páginas ("Macbeth", *Rambla* nº 28-29, García & Beá Editores, 1984) que apunta al titular de la misma como el auténtico villano, en tanto comete las atrocidades movido por su propia ambición, sin necesidad de que su consorte le rete o manipule. De hecho, Breccia y Buscaglia convierten a Macbeth en el espíritu de la beligerancia humana y la destrucción, a cuya cabeza transmutada en un hongo atómico terminan cantando las brujas: "¡Salve, Mcbeth, que no fuiste tronco de reyes...! ¡Salve Macbeth, porque tu estirpe no morirá y consagrará nuestra gloria...!" (De la página final, *Rambla* nº 29, p. 49). En cambio, la antología estadounidense *The Big Book of Bad* (Paradox Press [DC], 1998), a la hora de mostrar un plantel de los personajes ficticios más malvados, elige a Lady Macbeth, en lugar de a su esposo y se pronuncia al respecto del siguiente modo:

> The Villain is the story's motivator. Without him (or her) the story simply does not exist. What, after all, is a hero without a challenger? What would Sherlock Holmes be without his Professor Moriarty? Or King Arthur without his Modred? Or Macbeth without his insidious wife? The surest gauge of the measure of our heroes is the quality of their enemies (*The Big Book of Bad*, p. 51).

En esta brevísima historieta ("Lady Macbeth", *The Big Book of Bad*, pp. 68-70), el guionista Jonathan Vankin y el dibujante español Esteban Maroto ofrecen una versión de la tragedia escocesa focalizada en la esposa del protagonista, que comienza cuando la carta que éste le envía despierta su ambición y acaba con el soliloquio que a él le inspira su suicidio. El desarrollo del condensado relato se ajusta con exactitud a lo que se ha descrito como "a recuperative consolidation of male power" (Adelman, 1996: 122) según el patrón: "initial bold behavior is succeeded by a reversion to 'feminine' passivity, with an episode of nagging the husband in between" (Sinfield, 1991: 56).

Por último, emplearemos la cuarta categoría como una especie de cajón de sastre donde recoger una amplia variedad de referencias a *Macbeth* que no se ajustan a su desarrollo argumental. Puede tratarse de usos parciales de dicha trama, ya sea porque se produce una desviación de la misma a partir de cierto punto, porque sólo se utiliza una parte de la misma o porque se combina con otras tramas. Así, tras condensar casi toda la obra en cuatro páginas, la historieta corta "Fire Burn and Cauldron Bubble" (*Adventures into Terror* nº 27, Atlas [Marvel], enero de 1954) utiliza la quinta y última para sustituir el desenlace original de la obra -ya pretendidamente sorprendente- por otro: en lugar de ser un nonato, Banquo se revela como hijo de la bruja que anunció a Macbeth que nadie nacido de mujer podría dañarle.

Un uso parcial pero completamente fiel al fragmento de texto correspondiente es el que hace Tony Millionaire del principio de la primera escena del cuarto acto de la tragedia[31] para abrir una antología de historietas sobre brujería por distintos autores ("Macbeth", *The Dark Horse Book of Witchcraft*, Dark Horse, 2004, pp. 9-12). Es interesante que, en el prólogo al volumen, su editor alabe el valor de esta historieta como introducción pues la inspiración en las brujas de *Macbeth* para construir marcos de la enunciación en el cómic se remonta, al menos, a los anfitriones de las historietas de horror de la editorial estadounidense EC. Tanto éstos como el sinnúmero de imitaciones que generaron están evidentemente cortados por el patrón grotesco, ambiguo, burlón y misterioso de las tres Hermanas Fatídicas.

Por su parte, en la novela gráfica *Jago* (Rowohlt Taschenbuch Verlag, 1998), el alemán Ralph König combina las tramas de *Macbeth*, *Othello*, *Romeo and Juliet* y *A Midsummer Night's Dream*, relacionándolas con supuestos acontecimientos en la vida real de Shakespeare y su compañía teatral: en el lugar de Macbeth se encuentra el ambicioso actor Gus Phillips, que conspira y asesina para conseguir el papel de Yago y acaba decapitado por sus crímenes. Con su característico sentido del humor, König propone además que la inspiración del escritor de Stratford-upon-Avon procedía de experiencias propias o cercanas[32], un tema que también trataba el film *Shakespeare in Love* (John Madden, 1998) en un tono muy distinto.

También dentro de esta cuarta categoría sobre relaciones variopintas entre *Macbeth* y la historieta, hay que considerar las utilizaciones de Shakespeare como personaje, en las que, como en la novela gráfica que acabamos de comentar, suele mostrarse una especial fascinación por su actividad creadora, Restringiéndonos a los casos directamente relacionados con *Macbeth*, la historieta "Shakespeare's Ghost Writer" (*Superman* nº 44, DC, enero-febrero de 1947) adopta una postura anti-Stratfordiana en el debate sobre la autoría real de las obras atribuidas a Shakespeare: en uno de sus primeros viajes en el tiempo, Superman regala la tragedia al dramaturgo para que éste desista de homenajearle en una obra que revela su identidad secreta. En clave de humor disparatado, el historietista Bob Burden adopta la misma postura: con la ayuda del estrafalario Flaming Carrot, el niño Herbie Popnecker viaja al pasado para encontrarse con un Shakespeare que se hace llamar Billy Bob, imparte clases de aeróbic y a quien sólo se le ocurren argumentos idénticos a las premisas de Batman o *Gilligan's Island* ("Alas Poor Carrot" y "The Boobs of Avon", *Flaming Carrot Comics* nº 31, Dark Horse, octubre de 1994).

Shakespeare también es un personaje recurrente de la reconocida serie de temática fantástica *Sandman*, del guionista británico Neil Gaiman, donde se establece una suerte de correspondencia múltiple entre el guionista, el dramaturgo y el rey de los sueños, Morfeo, que protagoniza la colección (cfr. Castaldo, 2004). En la primera de sus tres apariciones dentro de la colección ("Men of Good Fortune", *Sandman* nº 13, Vertigo [DC], febrero de 1990), Will Shaxberd es un autor mediocre que anhela escribir como su amigo Christopher Marlowe y a quien Morfeo concede el don de la genialidad a cambio de que cree dos obras para él. Vuelven a encontrarse cuatro años más tarde, en 1593, cuando el Señor de los Sueños se cobra la primera pieza de su trato con el ahora llamado Will Shekespear: una comedia onírica representada en la campiña inglesa mientras los papeles interpretados por los actores se confunden con los personajes fantásticos ("A Midsummer Night's Dream", *Sandman* nº 19, septiembre de 1990). En el número final de la colección, Morfeo se reúne por tercera y última vez con un avejentado Will Shakespeare, que salda su deuda con la última de las grandes obras que creó en solitario, pues en esta ficción renuncia desde entonces a su inspiración sobrenatural ("The Tempest", *Sandman* nº 75, marzo de 1996). Sin embargo, para encontrar referencias concretas a *Macbeth* en esta serie

debemos atender a los personajes conocidos en conjunto como The Kindly Ones, en los que se funden trinidades femeninas de distintas mitologías y tradiciones, con el elemento en común del carácter profético: desde las Moiras latinas hasta las tres Weird Sisters, pasando por las Nornir de los mitos nórdicos. Entre los aspectos con que se revela este personaje trinario en algunas de sus apariciones se encuentra el de la joven Cynthia, la madura Mildred y la anciana Mordred, que actuaban como anfitrionas de la colección de misterio *The Witching Hour* (DC, 1969-1978) a semejanza de los presentadores de las historietas de horror de EC.

Un vínculo más lejana entre la obra de Neil Gaiman y *Macbeth* surge a partir de una creación posterior de este guionista. La colección limitada *Marvel 1602* (nº 1-8, Marvel, 2003) presenta un pasado alternativo donde aparecen, con varios siglos de antelación, contrapartidas históricas de los superhéroes más populares del universo de ficción de la editorial Marvel. Aunque Gaiman no utiliza referencias a Shakespeare en este título, el guionista Peter David lo convierte en uno de los protagonistas de la secuela *1602: Fantastick Four* (nº 1-5, Marvel, 2006-2007). En el primer número, el atónito dramaturgo recibe del rey Jaime I desconcertantes instrucciones para modificar la obra que está escribiendo sobre el tirano escocés: "Macbeth doesn't come across as evil enough [...] You know what the play needs, when you finally get down to writing it? Witches [...] If you require reference, I've written an excellent tome on the subject". Apoyado en su labor de documentación, el propio Peter David ha explicado que su intención al escribir este pasaje era dejar claro que "the modern producer attitude of "Does it have to be such-and-such" or to suggest that writers insert subjects of interest to the producers--whether it serves the story or not--was actually an attitude that went back centuries"[33].

Sin ser una adaptación de la obra, una historieta también puede relacionarse con *Macbeth* porque emplea elementos aislados de la misma. Por ejemplo, en la serie inconclusa *Vampires* ***[34]***, del maestro del *manga* Osamu Tezuka, el villano se llama Makube Rokuro, traducible como Macbeth Roca Oscura. A lo largo de su abundantísima producción, Tezuka acostumbró a recurrir a una especie de *star system* propio, integrado por personajes con caracterizaciones físicas y psicológicas sólo relativamente fijadas, a los que asignaba "papeles" concretos en distintas obras. Uno de ellos era Rock, que comenzó siendo un héroe en *Detective Boy Rock Holmes* (1949) pero, como el Macbeth de Shakespeare, se transmuta en un ser maligno a partir de su encarnación en *Vampires*. Esta serie también incluye el motivo argumental de las brujas profetizando al ambicioso Makube la gloria que puede alcanzar[35], pero, por lo demás, el desarrollo de los acontecimientos diverge demasiado de la obra de Shakespeare como para que se la pueda considerar una adaptación enmascarada.

Podríamos prolongar durante muchas páginas la enumeración de manifestaciones de elementos de *Macbeth* dentro de historietas de las maneras más variopintas. No obstante, cerraremos este apartado nombrando tan sólo unos pocos casos más, con sus correspondientes ejemplos:

- La utilización de nombres de personajes, a menudo sin mayor trascendencia: con motivo del Halloween, en la serie *The Spirit* de Will Eisner apareció en varias ocasiones una vieja bruja llamada Hazel P. Macbeth (*The Spirit Section*, Register and Tribune Syndicate, 26 de octubre de 1941, 26 de octubre de 1947, 31 de octubre de 1948, 30 de octubre de 1949 y 29 de octubre de 1950).
- La expansión diegética aplicada a personajes y ambientes: en una de sus aventuras, la heroína Supergirl se encuentra atrapada en un planeta cuyas malvadas habitantes han resucitado a sus modelos de conducta, Lucrecia Borgia, Mata Hari y Lady Macbeth ("The Planet of Outcasts!", *Action Comic* nº 322, DC, marzo de 1965).
- La forma más explícita y literal de intertextualidad, esto es, las citas del texto original: al principio de la serie *V for Vendetta*, el personaje V se presenta recitando las líneas del capitán herido en la escena segunda del primer acto de *Macbeth*[36]("The Villain", *Warrior* nº 1, Quality Communications, mayo de 1982). Al mismo tiempo, esta obra de Alan Moore y David Lloyd contiene una línea argumental secundaria con ecos macbethianos: la dominante Helen Heyer planea junto a su amante, un gangster escocés, un golpe de estado que convertiría a su sumiso esposo en el líder de la Inglaterra fascista de este relato distópico.
- La escenificación de la obra como ingrediente metatextual de ambientación: tanto Batman como Judge Dredd han resuelto casos en teatros donde se representaba este drama ("Bringing Down the House", *Batman: Gotham Adventures* nº 39, DC, agosto de 2001; "The Revised Macbeth", *2000AD* nº 710, Fleetway, 22 de diciembre de 1990). Además, en dicha historieta de Dredd participa un elemento de la parafernalia cultural que rodea a esta obra: la costumbre supersticiosa en el mundillo teatral de referirse a ella como "The Scottish Tragedy", en lugar de por su título.

Conclusiones

Como afirmábamos al principio del presente artículo y se ha comprobado a lo largo de éste, los modos de presencia de *Macbeth* en la producción historietística mundial han sido muchos y diversos. Sin entrar en discusiones ontológicas sobre su validez como representaciones, el análisis comparado de los sistemas de significación de teatro y cómic pone de manifiesto que el segundo medio es capaz de soportar actualizaciones plenas de los textos dramáticos y, en concreto, de las obras de Shakespeare. Por otra parte, como ha escrito Genette "no hay transformación inocente, ni siquiera la mejor intencionada [...] no se puede tocar la letra de un texto [...] sin tocar su sentido" (1989: 402). Desde las adaptaciones de la tragedia hasta historietas emparentadas con ella de un modo menos evidente, traslaciones a escenarios distintos, revisitaciones del drama en clave paródica, utilización de elementos desprendidos del conjunto -personajes, nombres, situaciones o motivos visuales- e incluso ejercicios metatextuales en torno al autor, su creación y la escenificación de la misma: a su manera, cada una de estas formas de apropiación supone un ejercicio de interpretación de la obra de Shakespeare o, cuando menos, una referencia al universo cultural que han generado tanto el dramaturgo como su creación.

BIBLIOGRAFÍA:

ADELMAN, Janet (1996): "'Born of Woman': Fantasies of Maternal Power in Macbeth", en GARNER, y SPRENGNETHER, (eds.): *Shakespearean Tragedy and Gender*. Bloomington, Indiana, Indiana University Press, pp. 105-134.

ANDREW, Dudley (1984): *Concepts in Film Theory*. Nueva York, Oxford University Press

BAGGALEY, Jon y DUCK, Steve (1976): *Dynamics of Television*. Farnborough, Saxon House.

CASTALDO, Annalisa (2004): "No More Yielding Than a Dream: The Construction of Shakespeare in *The Sandman*", en *College Literature* vol. 31 nº 4, otoño de 2004, pp. 94-110.

CATTRYSSE, P. (1992): "Film (adaptation) as Translation. Some Methological Proposals", en *Target* vol. 4 nº 1, 1992, pp. 53-70.

CHATMAN, Seymour (1978): *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca, Nueva York, Cornell University Press.

EVEN-ZOHAR, Itamar (1990): "Polysystem Theory", en *Poetics Today* vol. 11 nº 1 [*Polysystem Studies*], 1990, pp. 9-26.

GAUDREAULT, André y GROENSTEEN, Thierry (eds.) (1998): *La transécriture. Pour une théorie de l'adaptation. Littérature, cinéma, bande dessinée, théâtre, clip. Colloque de Cerisy, sous la direction d'André Gaudreault et Thierry Groensteen*. Québec y Angoulême, Éditions Nota Bene y Centre national de la bande dessinée et de l'image.

GENETTE, Gérard (1989): *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. Madrid, Taurus.

GUARINOS, Virginia (1996): *Teatro y cine*. Sevilla, Padilla Libros.

HATCHUEL, Sarah (2004): *Shakespeare, from Stage to Screen*. Nueva York, Cambridge University Press.

HERMAN, Josh y BURT, Richard (2003): "Suggested for Mature Readers?: Deconstructing Shakespearean Value in Comic Books", en BURT, Richard (ed.): *Shakespeare After Mass Media*. Nueva York, Palgrave Macmillan, pp. 151-172.

HERNÁNDEZ LES, Juan A. (2005): *Cine y literatura. Una metáfora visual*. Madrid, Ediciones JC.

HJELMSLEV, Louis (1961): *Prolegomena to a Theory of Language*. Madison, Wisconsin, University of Wisconsin Press.

JAKOBSON Roman (1959): "On Linguistic Aspects of Translation", en POMORSKA, K. y RUDY, S. (eds.) (1987): *Language in Literature*. Cambridge, Massachusetts, Harvard University Press, pp. 428-435.

JORGENS, Jack (1977): *Shakespeare on Film*. Bloomington, Indiana, Indiana University Press.

KOWZAN, Tadeusz (1975): *Littérature et spectacle*. La Haya, Mouton.

McCLOUD, Scott (1993): *Understanding Comics*. Northampton, Massachusetts, Kitchen Sink.

McCLOUD, Scott (2006): *Making Comics*. Nueva York, Harper Collins.

MALAN, Dan (1996): *The Complete Guide to Classics Illustrated. Volume One: The U.S. Series of Classics Illustrated and Related Collectibles. Revised Edition*. St. Louis, Missouri, Malan Classical Enterprises.

MARTIN, Sara (2000): "Classic Shakespeare for All: *Forbidden Planet* and *Prospero's Book*, Two Screen Adaptations of *The Tempest*", en WHELEHAN, Imelda (ed.): *Classics in Film and Fiction*. Londres, Pluto Press, pp. 34-53.

METZ, Christian (1981): "Methodological Propositions for the Analysis of Film", en EATON, Mick (Ed.): *Screen Reader 2: Cinema and Semiotics*. Londres, Society for Education in Film and Television, pp. 86-98.

ORGEL, Stephen y BRAUNMULLER, A. R. (eds.) (2002): *The Complete Pelican Shakespeare*. Londres, Penguin.

OUSBY, Ian (ed.) (1994): *The Wordsworth Companion to Literature in English*. Hertfordshire, Wordsworth Editions.

PAVIS, Patrice (1989): "Problems of Translation for Stage: Intercultural and Post-Modern Theatre", en SCOLNICOV, Hanna y HOLLAND, Peter (eds.): *The Play Out of Context: Transferring Plays from Culture to Culture*. Cambridge, Cambridge University Press, pp. 25-44.

PEQUIGNEY, Joseph (1985): Such Is My Love: A Study of Shakespeare's Sonnets. Chicago, Illinois, University of Chicago Press.

PÉREZ BOWIE, J. A. (2003): "La teoría sobre la adaptación cinematográfica de textos literarios. Estado de la cuestión", en PÉREZ BOWIE, J. A. (ed.): *La adaptación cinematográfica de textos literarios. Teoría y práctica*. Salamanca, Plaza Universitaria Ediciones, pp. 11-30.

PERRET, Marion D. (2001): "And Suit the Action to the Word: How a Comics Panel Can Speak Shakespeare", en VARNUM, Robin y GIBBONS, Christina T. (eds.): *The Language of Comics. Word and Image*. Jackson, Mississippi, University Press of Mississippi, pp. 123-144.

PERRET, Marion D. (2004): "Not Just Condensation: How comic Books Interpret Shakespeare", en *College Literatura* vol. 31 nº 4, otoño de 2004, pp. 72-93.

ROMERA CASTILLO, José (ed.) (2002): *Del teatro al cine y la televisión en la segunda mitad del siglo XX*. Madrid, Visor Libros.

RYMER, Thomas (1693): "Othello: A Bloody Farce", en ZIMANSKY, Curt (ed.) (1956): *The Critical Works of Thomas Rymer*. New Haven, Connecticut, Yale University Press, pp. 132-164.

SAWYER, Michael (1987): "Albert Lewis Kanter and the Classics: The Man Behind the Gilberton Company", en *Journal of Popular Culture* vol. 20 nº 4, 1987, pp. 1-18.

SINFIELD, Alan (1991): *Faultlines: The Politics of Disident Reading*. Berkeley, California, University of California Press.

UBERSFELD, Anne (1978): *Lire le théâtre*. París, Éditions sociales.

URRUTIA, Jorge (1983): *Imago litterae*. Sevilla, Alfar.

WAGNER, Geoffrey (1975): *The Novel and the Cinema*. Londres, Tanvity Press.

WERTHAM, Frederic (1954): *Seduction of the Innocent*. Nueva York, Rinehart.

NOTAS:

[1] Ejemplos destacados son los trabajos de Metz (1981) en relación con el cine, Baggaley y Duck (1976) sobre televisión, o Chatman (1978) entre la literatura y el cine.

[2] En los polos de esta dialéctica clásica se encuentran las posturas respectivas de Arnheim y Mitry (cfr. Sánchez Noriega, 2000: 59-60).

[3] Jakobson estableció esta división en 1959: "(1) Intralingual translation or rewording is an interpretation of verbal signs by means of other signs of the same language; (2) Interlingual translation or translation proper is an interpretation of verbal signs by means of some other language; (3) Intersemiotic translation or transmutation is an interpretation of verbal signs by means of signs of nonverbal sign systems" (Jakobson, 1987: 429).

[4] Desarrollada por Even-Zohar como "a system of various systems which intersect with each other and partly overlap, using concurrently different options, yet functioning as one structured whole, whose members are interdependent" (1990: 11).

[5] Se inauguró con una adaptación de *Los tres mosqueteros* (*Classic Comics* nº 1: *The Three Musketeers*, octubre de 1941), siendo su cabecera original *Classic Comics*, que se convirtió en *Classics Illustrated* en 1947 (nº 35: *Last Days of Pompeii*, marzo de 1947). La editorial Elliot Publishing Company produjo sus tres primeros números pero, a partir del cuarto, la relevó la empresa Gilberton Corporation, que siguió haciéndolo hasta que dejaron de publicar nuevos títulos (*Classics Illustrated* nº 167: *Faust*, agosto de 1962). En sus veinte años de existencia, fue objeto de numerosas reediciones, se tradujo a diecinueve idiomas y algunas de sus ediciones extranjeras llegaron a sobrevivir a la estadounidense con adaptaciones propias.

[6] Lenny Kaye, "Classics Illustrated," *Classics Collectors Club Newsletter*, abril de 1972, p.6 (cit. en Sawyer, 1987: 2).

[7] Otras colecciones surgidas en el mercado estadounidense a semejanza de *Classics Illustrated* fueron: *Famous Stories* (nº 1 y 2, Dell, 1942); *Ideal* (nº 1-4, Timely [Marvel], 1948-1949), con una versión de *Antony and Cleopatra* en su segundo número; y *Superior Stories* (nº 1-4, Nesbit, 1955). Cortada por ese mismo patrón, durante los años cuarenta y cincuenta la colección británica *A Classic in Pictures* publicó, entre otras, sus propias versiones de *Macbeth* (nº3), *Henry V* (nº 9) y *Julius Caesar* (nº 12).

[8] También influyeron el deseo de introducir otros estilos de dibujo y, sobre todo, la necesidad de ajustar la extensión al nuevo formato editorial: originalmente cada número de la colección tenía sesenta y ocho páginas, después se redujo a sesenta (nº 13: *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, agosto de 1943) y finalmente a cincuenta y dos (nº 45: *Tom Brown's School Days*, enero de 1948).

[9] Pasos en este proceso fueron: la ausencia de toda publicidad que no fuera de la propia editorial; el cambio del título original, *Classic Comics*, a *Classics Illustrated*; el empeño de Kanter en que los vendedores mantuvieran los ejemplares más tiempo a la venta en lugar de devolver los no vendidos al llegar el número siguiente, como ocurría con los demás comic books; la adopción de cubiertas de mayor gramaje y con ilustraciones pintadas en lugar de dibujadas (nº81: *The Odyssey*, marzo de 1951); la reedición de los títulos más populares, a veces en versiones completamente renovadas.

[10] La línea de guías para el estudio de obras literarias denominada *CliffsNotes* se inauguró en 1958. Como una muestra más del lugar de privilegio que ocupa la obra de Shakespeare, sus dieciséis primeros títulos estuvieron dedicados a otras tantas obras de este autor. En la actualidad son una referencia imprescindible entre los estudiantes de literatura en lengua inglesa.

[11] En los años sesenta, Kanter ya había intuido lo que el futuro deparaba y trató de adelantarse al mismo mediante un par de proyectos que no tuvieron éxito en los colegios: con General Electric llegó a un acuerdo para fabricar el aparato denominado "Show and Tell", que reproducía un disco al mismo tiempo que mostraba imágenes extraídas de las versiones de *Classics Illustrated*; por otra parte, la casa discográfica A.A. Records produjo una serie de discos bajo el título general de *Classics Story Teller*, cada uno de ellos destinado a acompañar al *comic book* con la adaptación correspondiente (Sawyer, 1987: 15).

[12] Las otras adaptaciones de Shakespeare en *Pendulum Illustrated Classics* fueron: *As You Like It*, por Naunerle Farr y Nestor Leonidez; *Hamlet*, por Farr y E. R. Cruz; *Julius Caesar*, por Farr y Vicatan; *King Lear*, por Farr y Gerry Talaoc; *The Merchant of Venice*, por Farr y Jun Lofamia; *A Midsummer Night's Dream*, por John Norwood Fago y Fred Carrillo; *Othello*, por Dorothy Calhoun Fago y Vicatan; *Romeo and Juliet*, por Margopoulos y Redondo; *The Taming of the Shrew*, por Farr y Carrillo; *The Tempest*, por Margopoulos y Talaoc; y *Twelfth Night*, por Farr y Cruz. Todas ellas se realizaron entre 1973 y 1980.

[13] Estas reediciones no suelen hacer referencia a la edición original, por lo que resulta difícil rastrearlas. No se han limitado a las adaptaciones shakespeareanas pero lo más habitual ha sido que éstas fueran agrupadas a modo de líneas o colecciones distintas. Cabe destacar: la *Lake Illustrated Classics Shakespeare Collection* (Lake Education, c1994); la *AGS Illustrated Classics Shakespeare Collection* (American Guidance Service, c1994); y la más reciente, *Saddleback's Illustrated Classics* (Saddleback Educational Publishing, 2006-2007), con las historietas originales coloreadas, nuevas ilustraciones de portada y re-rotuladas para incluir textos más extensos.

[14] Éstas fueron: *Romeo and Juliet*, *Hamlet*, *A Midsummer Night's Dream* y *Julius Caesar* (*Acclaim Classics Illustrated Study Guide* nº 2, 5, 9 y 31). Excepcionalmente, la editorial Acclaim también publicó una adaptación inédita de *Henry IV*.

[15] *Othello* (1983), por Óscar Zarate; *King Lear* (1984), por Ian Pollock; y *Twelfth Night* (1985), por John H. Howard.

[16] Supportive Learning Publications publicó *Macbeth* (2000) y *Romeo and Juliet* (2001). Timber Frame las recuperó en 2003 para comenzar *Comic Book Shakespeare*, a la que se sumaron: *Twelfth Night* (2003), *Henry V* (2004), *A Midsummer Night's Dream* (2005) y *The Tempest* (2006), todas ellas por Simon Greaves.

[17] Recogidas en el documento de la Nacional Literacy Strategy para los niveles Key Stage 2 y Key Stage 3 de sus sistema educativo.

[18] Al mismo proyecto editorial corresponde *William Shakespeare's The Tempest* (2005), también por Messer y de características similares.

[19] http://www.randomhouse.com.au/Books/Default.aspx?Page=Book&ID=9781740513999

[20] El guionista de todas las adaptaciones es Richard Appignanesi, experto en el uso de la historieta con fines divulgativos, y los dibujantes son británicos con una marcada tendencia manga. A lo largo de 2007 han aparecido: *Hamlet*, dibujado por Emma Vieceli; *Richard III*, por Patrick Warren; y *Romeo and Juliet*, por Sonia Leong. Para febrero de 2008 está anunciada la publicación de *A Midsummer Night's Dream*, con dibujos de Kate Brown.

[21] Las otras adaptaciones de Shakespeare anunciadas para febrero de 2008 son: *Hamlet*, por Maria Kristina Pantoja; *Romeo and Juliet*, por Yali Lin; y *Julius Caesar*, por Hyeondo Park. De acuerdo con el criterio de las ventas de las *CliffsNotes* correspondientes, la línea se extenderá a obras de otros escritores.

[22] Citado en Calvin Reid, "Shakespeare Manga-Style From John Wiley", *PW Comics Week. Publishers Weekly*, 20 de junio de 2006. Disponible en Internet en (15 de febrero de 2007): http://www.publishersweekly.com/article/CA6345421.html

[23] "The Classical Comics Story", nota de prensa difundida el 1 de febrero de 2007. Accesible en Internet (7 de marzo de 2007) en: http://www.classicalcomics.com/press/PressRelease20070201.pdf

[24] La otra es *Henry V*, también con guión de John McDonald, pero dibujada en este caso por Neill Cameron y Bambos, que debería estar a la venta en noviembre de 2007. A Macbeth le seguirán adaptaciones de otros autores clásicos: *Jane Eyre, Great Expectations* y *Frankenstein*.

[25] Idem. En el mismo documento se añade: "Incidentally, non-Shakespeare comes in Original Text and Quick Text only, because the language is much easier to start with".

[26] Este tándem también se encargó de *Romeo and Juliet*, *Hamlet* y *The Taming of the Shrew* para la serie de sucintas adaptaciones que apareció en el suplemento semanal del periódico de Zurich *Tages-Anzeiger* entre 1991 y 1993. Contribuyeron a ella otros destacados historietistas y fueron recopiladas por Irene Mahrer-Stich en el libro *Alice in Comicland. Comic-Zeichner präsentieren werke der Welt literatur* (Zurich, Edition Moderne, 1993).

[27] No es casualidad que el guionista de la adaptación, Arthur Byron Cover, sea también autor de literatura de ciencia-ficción, entrendida en un sentido amplio.

[28] En la colección *Manga Shakespeare* de Self-Made Hero se lleva a cabo un tratamiento similar de otras obras: *Hamlet* se traslada a un futuro devastado por el calentamiento global en clave *cyberpunk*, mientras que *Romeo and Juliet* está ambientada en el Tokio contemporáneo, con las familias de los protagonistas convertidas en bandas rivales de la *yakuza*.

[29] Aunque este ejemplo sea británico, viene al caso mencionar aquí las historietas de una sola página "Shakespeare for Americans", que parodiaban los excesos de condensación y las libertades tomadas a la hora de adecuar las obras a los lectores estadounidenses. Esta serie de adaptaciones intencionadamente disparatadas apareció dentro de la revista *Heavy Metal* entre 1981 y 1982, con contribuciones de Howard Chaykin, Peter Kuper, Frank Millar y Walter Simonson, pero no incluyó versión de *Macbeth*.

[30]

[31] "Thrice the brinded Cat hath mew'd [...] Open Lockes, who euer knockes".

[32] Como principal historietista de temática gay para un público no necesariamente homosexual, también aborda la polémica cuestión de la sexualidad del escritor de Stratford-upon-Avon y escribe al final: "¡Shakespeare iba loco por el Conde de Southampton [...], le componía rimas y sonetos al hombre con toda la pasión ante la belleza de sus pies!" (de la edición en castellano, *Yago*. Barcelona, Ediciones La Cúpula, 1998, p. 199). Sobre esta teoría, véanse, entre otros, el estudio de los sonetos por Pequigney (1985).

[33] Mensaje del 11 de septiembre de 2006 en *PeterDavid.net*. Accesible en Internet (15 de mayo de 2007) en: http://peterdavid.malibulist.com/archives/004747.html

[34] La serie fue publicada originalmente en la revista *Weekly Shonen Sunday* (Shogakukan, Inc) entre el 12 de junio de 1966 y el 7 de mayo de 1967. una segunda parte apareció por entregas en Shonen Book (Shueisha Inc.) entre octubre de 1968 y abril 1969. para este artículo hemos utilizado la edición francesa en tres tomos que publicó la editorial Asuka en 2005.

[35] La profecía también aparece como motivo macbethiano aislado al principio de la serie de páginas dominicales *Prince Valiant* de Harold Foster (King Feature Syndicate, 1937), así como en el debut de Conan the Barbarian (nº1, Marvel, octubre de 1970)

[36] "for to that the multiplying Villanies of Nature [...] vpon our Battlements"

MILTON CANIFF Y TERRY AND THE PIRATES. LA MADURACIÓN DEL MEDIO. EL CÓMIC PARA ADULTOS

EDUARDO MARTÍNEZ-PINNA

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 4, 22-X-2009

Resumen / Abstract:

Notas: Ensayo redactado para Tebeosfera que, por su longitud, ha sido fragmentado en tres partes.

MILTON CANIFF Y *TERRY AND THE PIRATES*. LA MADURACIÓN DEL MEDIO. EL CÓMIC PARA ADULTOS

Milton Caniff es, probablemente, el padre del moderno cómic de aventuras y, seguramente, el primero en llevar este género hasta su máxima expresión. El desarrollo y posterior crecimiento de los personajes en el tempus narrativo, el perfeccionamiento de constructivas tramas argumentales, la documentación de los escenarios con figurantes y utillaje realistas avalan esta, tan categórica, premisa. Además, el autor es dueño de uno de los estilos referenciales en el arte de la historieta, caracterizado por el dominio del claroscuro, el contraste de la luz y de las sombras expresado en manchas de pincel que tienden hacia la abstracción y la descomposición de la secuencia en viñetas haciendo que el ritmo narrativo progrese de manera similar al estilo cinematográfico.

Caniff ha sido un autor ideológicamente controvertido al estar intervenido por estamentos gubernamentales, hecho que ha podido lastrar la calidad de su obra, según opinión de foros con ideologías poco afines a las de su autor y desarrolladas mayoritariamente en Europa. Lo que no deja lugar a dudas es que su capacidad creativa supera con creces el lastre ideológico que jalona su obra haciendo de él uno de los más influyentes autores de la narrativa en viñetas. Dicha influencia se manifiesta, además, en la importante nómina de autores que asumen su técnica, tanto en la construcción del relato como en la plástica de su dibujo.

Milton Arthur Paul Caniff nace en Hillsboro (Ohio) el 28 de febrero de 1907 y ya desde su adolescencia cultiva su capacidad para la narrativa, armonizando una composición en viñetas única, con la creación de unos personajes que se mueven por sí mismos en el relato obteniendo la calidad que caracteriza su trabajo y que se expresa en buena parte de su obra. Durante su época preuniversitaria publica sus primeros trabajos en rotativos tales como *The Dayton Journal* o *The Miami Daily News* firmando una obra, no profesional, que lleva por título ***Chic and Noodles***. Cursa estudios de arte en la universidad estatal de Ohio iniciando su carrera en periódicos locales. Durante los primeros meses de 1932, hallándose trabajando en el Columbus Dispatch, trabaja como "negro" (artista no acreditado) para **Bill Dwyer** cuando éste asume la realización de la serie ***Dumb Dora*** para el Premier Syndicate. Es una obra sencilla y sin pretensiones publicada en tiras diarias y páginas dominicales a partir de 1924 con ilustraciones de **Chic Young** y cancelada en 1935 cuando su titular era **Bud Counihan**. Bill Dwyer le paga por debajo de su calidad, aprovechándose de la necesidad de Caniff de ingresos regulares al estar recientemente casado. Su innata habilidad logra en este cómic una importante mejora tanto en el diseño gráfico como en sus argumentos, al convertir la obra en un serial con aspiración realista que narra la vida y amoríos de una estudiante de clase alta.

La situación laboral en Ohio finaliza al ser contratado en 1932 por Associated Press con sede en Nueva York. Caniff mejora su trazo, lo hace más ilustrativo y va mejorando la composición. La serie de *pannels* (chistes expresados en una sola viñeta) sobre temas de actualidad, titulada ***The Gay Thirties*** [fig.1, a la derecha], o la serie infantil Puffy the Pig, se benefician de estas mejoras. Es con Associated Press Syndicate cuando realiza su primera obra en cómic, Dickie Dare, iniciada en tiras diarias el 31 de julio de 1933 y finalizando su trabajo con la tira del 11 de mayo de 1934. Este título fue continuado por numerosos autores hasta su cancelación definitiva en octubre de 1957. Es una obra atractiva en la que un niño (Dickie) se mete en aventuras imaginarias a través del

tiempo y del espacio, conociendo a personajes históricos o mitos populares como Robin Hood, Robinson Crusoe o el General Custer entre otros. Este coqueteo con los pastiches tiene un componente pomposo que se va diluyendo cuando entra en escena el escritor y aventurero **Dan Flynn**. La historia deriva a un catálogo de aventuras de ambos personajes que no dejan de ser un precedente de los que serían protagonistas de su gran obra inmediata.

En 1934, el capitán **Joseph Patterson**, editor del periódico *New Yorker Daily News*, le contrata para dar origen a la magna ***Terry and the Pirates*** (titulada en español: *Terry y los piratas, Aventuras de un muchacho en China* o *La reina de los piratas*) obra que en cierto sentido es una prolongación estética de *Dickie Dare* (de hecho el joven protagonista pasa a ser el propio Terry Lee y el novelista "Dynamite" Dan Flynn adquiere los rasgos y la personalidad del vagabundo Pat Ryan) [fig.2], que posteriormente evoluciona para convertirse en una de las obras primordiales del arte de los cómics. *Terry and the Pirates* se inicia como tira diaria el 22 de octubre de 1934, ampliándose a páginas dominicales a color a partir del 9 de diciembre del mismo año. Tras mantenerse tanto con argumentos como con personajes clave diferentes (Burma y Normandie Drake en las tiras a blanco y negro y Dragon Lady en las páginas semanales a color) [fig.3 y 4], se unifican en una sola línea argumental a partir del lunes 24 de agosto de 1936 siendo la primera página dominical el 30 del mismo mes y manteniéndose con este formato hasta el cese de Caniff, el domingo 29 de diciembre de 1946. La obra continúa con el mismo esquema de publicación y distribuida por el mismo Chicago Tribune-N.Y. News Syndicate bajo la autoría de **George Wunder** con asistencias no acreditadas de **Wallace Wood, Frank Springer, Don Sherwood** o **George Evans** hasta el domingo 25 de febrero de 1973. Ese mismo día Milton Caniff comenta con cierta ironía que Terry Lee había muerto en acto de servicio, aunque en realidad su magia había cesado tras su abandono, décadas atrás.

Fig. 2: Pat Ryan.

Fig. 3: Burma

Fig. 4: Dragon Lady

El compromiso de Caniff con las fuerzas armadas de su país, y en general con su política, se cristaliza en su notable colaboración en los boletines y publicaciones de distribución exclusivamente militar representados por la agencia Camp Newspaper Service. Desde el 11 de octubre de 1942 crea para dichas publicaciones una derivación de su serie estrella, *Terry and the Pirates*, protagonizada por la voluptuosa Burma, de corte picaresco y elegante toque erótico. Ante las protestas airadas de su antiguo syndicate y rotativos que publican dicha serie, la rubia protagonista cede la batuta a la morena Miss Lace desde el 10 de enero de 1943, con lo que la serie toma el título de ***Male Call***, título que conserva hasta su cancelación el 3 de marzo de 1946.

Tras la despedida del Chicago Tribune-N.Y. News Syndicate, Caniff comienza con su siguiente obra, ***Steve Canyon*** (*Luis Ciclón* en España) [fig.5, a la izquierda], reservándose la propiedad de la misma y confiando su distribución a Field Enterprises. La curiosidad de la industria al conocer el trabajo preliminar de esta obra hace que sea contratada por muchos diarios antes de su inauguración, que tiene lugar el 13 de enero de 1947 con un formato de publicación idéntico al de *Terry and the Pirates*. Inicialmente toma partido por la masa de ex combatientes de la II Guerra Mundial y su problema de inserción en la vida civil siguiendo la pauta ideológica impuesta por el director **William Wyler** en su premiada película *The Best Years of our Lives* (*Los mejores años de nuestra vida*) de 1946, basada en la novela *Glory For Me* de **McKinley Cantor**. El homenaje que rinde a la cinta de Wyler se hace evidente en las tiras diarias publicadas entre el 20 y el 22 de abril de 1949, en las que el autor dibuja con seguridad los rostros de los actores que intervienen, como **Teresa Russell, Dana Andrews, Frederick March, Mirna Loy** o el "oscarizado" **Harold Russell**, actor minusválido y excombatiente que se interpreta a sí mismo.

TERRY AND THE PIRATES. LA NARRATIVA COMO ACIERTO CONCEPTUAL

La primera obra maestra de Caniff marca una extraordinaria revolución en el lenguaje de las viñetas a pesar de un comienzo lento, cargado de tópicos y con un dibujo que en cierto sentido resulta bastante caricaturesco y convencional. Tras la fusión de las líneas argumentales en una sola la narración, la obra fluye al ritmo de una historia río caracterizada por el paso del tiempo y la iniciación de un adolescente que se va convirtiendo en adulto. Debe recordarse que a mediados de la década de los años treinta son escasos los cómics que asumen una narrativa de serial, bien en episodios más o menos independientes, caso de *Mandrake the Magician (Merlín el mago moderno, El mago maravilla* en nuestro país), *Secret Agent X-9 (Agente secreto X-9, Agente secreto, X-9 Agente secreto*), *Brick Bradford (Brick el indomable, Dick el precursor*), *Flash Gordon (Flas Gordon, Roldán el temerario*), *Jungle Jim (Jim de la jungla, Jim de la selva, Jim el temerario*), *The Phantom (Fantomas, El hombre enmascarado, El hombre fantasma*), *Radio Patrol (La patrulla de la radio, La policía de la radio, El auto-radio policiaco, Pinki y la patrulla móvil, Pinky el patrullero*), *Tarzan* de **Burne Hogarth** e incluso *Li`l Abner (El chiquito Abner, Mamá Cachimba*), o en forma de una historia continuada como en el caso de la modélica *Prince Valiant (El Príncipe Valiente*). Bien es cierto que esta obra solo se publica en formato página dominical (con lo que la vertebración de su narrativa es más simple... o menos artificiosa) y que su aparición en los rotativos es posterior ya que se inicia el 13 de febrero de 1937.

La narración en ambos soportes conjuntos (el diario en blanco y negro y el suplemento semanal en color) supone enlazar argumentalmente una serie de variables directamente relacionadas con los lectores. De esta manera existen usuarios de las tiras diarias, esto es de lunes a sábado, lectores exclusivos de la página dominical y finalmente lectores de la obra en bloque. En líneas generales es la página dominical la que marca el tono de la semana y hace avanzar el argumento, mientras las tiras diarias permiten la reiteración sosegada ya que las dos primeras suelen ser resumen de la dominical y las últimas precipitan la acción hacia un "continuará" previamente sugerido por la dominical precedente.

Las tiras diarias soportan el diálogo más narrativo, permiten el desarrollo psicológico de los personajes y sirven para dar cobertura a técnicas de encuadre (picados, contrapicados, contraluces, detallismo o por el contrario manchas de pincel) puesto que la planificación por viñetas, en las páginas de Caniff, adolece de más rigidez y pocas veces permite la experimentación. Las tiras diarias llevan una expresión narrativa más rica, puesto que su autor es uno de los que mejor dominan el claroscuro de efecto dramático.

Las dominicales obligan a un ritmo rápido, por lo que los dibujos tienden a ser eficaces al estar supeditados a una narración trepidante. Pese a todo son muchas las páginas que exhiben una calidad contrastada, tanto por el soporte literario que cobijan como por el detallismo gráfico que adquieren, sobre todo a partir de la entrada de los EE UU en la guerra.

Fig. 6: Hennick, en la tira del día 22-IX-1940

Fig. 7 y 8: Las dos tiras de los días 16 y 17-X-1941

En la narrativa de Caniff, uno de sus puntos fuertes descansa en el minucioso estudio y la progresión de sus personajes, siempre poliédricos, que pese a mantener buena parte de los "tics" de los arquetipos, también sustentan una humanidad palpable que recuerda el tratamiento que les imprimía el maestro cinematográfico Howard Hawks. La rotación de personajes apareciendo y desapareciendo del relato, siguiendo la pauta de unos señuelos argumentales variados, es sencillamente magistral. Esta afirmación se ilustra con claridad en la progresión de un personaje como Raven Sherman, solterona flaca de escasa autoestima, con aspecto físico que recuerda a la pizpireta **Katherine Hepburn**, y dada a las obras de caridad. Su presencia en la serie arranca en el papel de una misionera maternal con los huérfanos chinos, pasando por intrigas de alta comedia en hoteles de lujo en la cosmopolita Hong Kong, recibiendo y resistiendo los coqueteos del varonil protagonista Pat Ryan para finalmente caer enamorada perdidamente de Dude Hennick [fig.6] y morir en brazos de su amor en una memorable tira diaria sin textos que se prolonga en extraordinaria panorámica. Ésta, que se publicó los días 16 y 17 de octubre de 1941 [figs. 7 y 8], ilustra un paisaje desolador, una tumba, con Terry de testigo y un desconsolado y lloroso Hennick. El episodio, de fuerte componente dramático, conmueve a buena parte de los lectores y son numerosas las cartas recibidas a la dirección del *syndicate* que expresan la protesta por la muerte de la monjil y apasionada Raven (cuervo) Sherman.

La maestría narrativa de Caniff se expresa además en la alternancia de argumentos ya sean dramáticos, melodramáticos o de alta comedia, que vienen a tener una duración de entre ocho y diez semanas, sobre todo durante la primera parte de la serie, es decir, desde su inicio hasta la entrada de los EE UU en la II Guerra Mundial (finales de 1941).

Figuras 9 y 10.

Las páginas dominicales fechadas el 21 y 28 de mayo de 1939 ofrecen un pasaje argumental relacionado con la alta comedia, género en el que Caniff era un consumado maestro. El cada vez más protagonista Terry Lee va desplazando en interés al aventurero Pat Ryan. La vereda hacia la vida adulta del personaje hace que despierte el interés, sentimental, de buena parte del elenco femenino de la serie.

En estas medias páginas dominicales se aprecia a un tímido adolescente pidiendo a la reina del "glamour", la bellísima Dragon Lady, que le enseñe a bailar y a cortejar a la joven dama April Kane, aparentemente interesada en un joven heredero británico de rostro ratonil.
Lo que ofrece pocas dudas es que la capacidad creativa de Caniff para la narrativa gráfica supera, con creces, la rémora que supone el estar vinculado a una ideología que resulta tan alejada de los cánones europeos.

La alta comedia tiene uno de sus mejores ejemplos en el episodio fechado entre el 14 de mayo de 1939 y 2 de julio de 1939 [figs. 9 y 10]. Comedia humana y cosmopolita ambientada en Hong Kong donde una temible (y herida) Dragon Lady, una de las grandes protagonistas de la obra, enseña a bailar y seducir a un joven Terry para que este pueda ejercitar sus hábiles enseñanzas ante April Kane [figs. 11 y 12], una adolescente cargada de personalidad y tan enamorada de Terry como manipuladora del muchacho y de su entorno. Dragon Lady es uno de los grandes hallazgos de la obra, de manera especial en la primera parte de la misma, logrando gran importancia en la segunda. Con un rostro similar a las facciones duras de **Joan Crawford** [fig. 13] a las que se la añaden las equinas de **Marlene Dietricht** y demostrando su elegancia de gran dama ataviada con ropajes de alta costura, su riquísima personalidad oscila entre una temible espía, una señora de la guerra con vocación nacionalista y populista [figs. 14 y 18], una cariñosa matrona tolerante ante damiselas adolescentes [fig. 17], una mujer fatal y finalmente una señorita enamorada del aventurero Pat Ryan [fig. 15]. Su bien pautada evolución le hace, en la segunda parte de la obra, manifestar una atracción sensual profunda hacia el joven Terry [fig. 16]

Figs. 11 y 12: April Kane, modelo y dibujo.

Figura 13. La inspiración de Caniff para la realización de Dragon Lady está basada, principalmente, en el personal y hermoso rostro que la actriz Joan Crawford (1904-1977) tenía en la década de los años treinta del siglo XX. Década en la que protagonizó más de una veintena de películas entre las que destacan Grand Hotel (Gran Hotel de Edmond Goulding, 1932), Today We Live (Vivamos hoy de Howard Hawks, 1933), Sadie McKee (Así ama una mujer de Clarence Brown, 1934), Mannequin (Maniquí de Frank Borzage, 1938) o las celebradísimas dirigidas por George Cukor, The Women (Mujeres, 1939) o A Woman's Face (Un rostro de mujer, 1941). La señora Crawford tuvo una vida intensa de gran promiscuidad con compañeros sexuales masculinos y femeninos. Se casó en cuatro ocasiones entre otros con la estrella Douglas Fairbankns Jr., el actor Franchot Tone y con Alfred Nu Steele presidente de Pepsi-Cola del que enviudó. La imagen muestra Milton Caniff entregando personal obsequio a Joan Crawford en el sesenta cumpleaños de esta, el 23 de marzo de 1964.

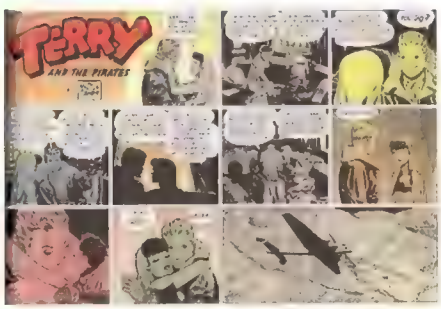
Figs. 14, 15, 16: Pat Ryan besa apasionadamente a Dragon Lady (tira diaria del 29-IX-1939), haciéndola ver que las damas necesitan el amor de un hombre para su completa realización. Tres cuartos de siglo después el mensaje que se desprende de estas viñetas resulta tan chusco que no admite comentarios, pese a la perfecta ejecución de la secuencia en cuatro viñetas con unas manos que son todo, expresión. La tira diaria fechada el 19 de marzo de 1936 y recogida en figura 19 mantiene este tan anticuado, y falaz, mensaje.

Por el contrario, en las figuras 16 (a la derecha, en color), 21 y 25 (más abajo ambas) los ósculos, además de aparentar un compromiso menor, son más apetecibles para la pareja implicada pues no existe intento de dominación en ninguno de ellos.

En la figura 52 (véase más adelante), el beso es un acto simbólico con el que el inicio de un posible amor entre el protagonista absoluto de la obra, el oficial de vuelo Terry Lee y la WAC Big Jane pasa de ser una realidad ideal a un amor frustrado. Además es uno de los mejores finales que se han narrado en cómic.

Buena parte de los episodios melodramáticos tienen como protagonista a Burma, aparente mujer fatal, una aventurera, relacionada con la vida nocturna de Singapur con un aspecto que recuerda a la actriz **Jean Harlow** con angulosidades faciales propias de **Marlene Dietricht**. Su primera aparición es el 24 de febrero de 1936 bailando los sones de la tonada St. Louis Blues, famosa canción compuesta por **William C. Hardy**. Su personalidad queda inicialmente reflejada en las diarias que van del 2 al 7 de marzo de 1936 en las que un inspiradísimo Caniff retrata hasta los últimos rincones del alma y los penúltimos de su cuerpo. De notable influencia cinematográfica resulta la semana del 16 al 21 de marzo del mismo año [fig.19] que relata a un ritmo secuenciado la forja y consumación de un tórrido beso con Pat Ryan. En este primer arco argumental con Burma, que finaliza el 29 de agosto de 1936, el autor mezcla con precisión elementos de melodrama y alta comedia en donde las influencias de los maestros cinematográficos del género como **Preston Sturges, Frank Capra** o **Howard Hawks** se muestran sin cortapisas. Burma es uno de los grandes activos de la serie [figs. 20, 21, 22] y, como Dragon Lady, su presencia y su poderosa y cándida personalidad están en todo el relato, aunque decrecen sensiblemente a partir de 1942, cuando EE UU entra en guerra con Japón.

Figs. 18, arriba a la izquierda, 19, sobre estas líneas, en color, 20, a la izquiera -la inferior en blanco y negro-, y 21 y 22, debajo, en color.



MILTON CANIFF Y TERRY AND THE PIRATES. LA MADURACIÓN DEL MEDIO. EL CÓMIC PARA ADULTOS 2

EDUARDO MARTÍNEZ-PINNA

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 4, 22-X-2009

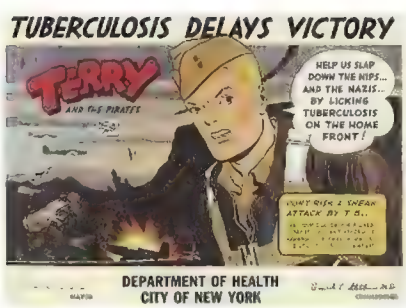
Resumen / Abstract:

Notas: Ensayo redactado para Tebeosfera que, por su larga extensión, ha sido fragmentado en tres partes. Esta página contiene la segunda parte del texto.

MILTON CANIFF Y *TERRY AND THE PIRATES*. LA MADURACIÓN DEL MEDIO. EL CÓMIC PARA ADULTOS (parte 2)

Artículo dividido en tres partes: 1 2 3

LA PROPAGANDA COMO PUNTO DE VISTA. UN PAÍS EN GUERRA



Cuando EE UU declara la guerra a Japón, en diciembre de 1941, la obra de Caniff da un vuelco radical, como si se apostara para el conflicto. De hecho, la serie, inicialmente encuadrada en el género de aventuras, se inscribe en el bélico merced a una transición argumental extraordinaria (narrada cual si fuera una odisea plena de pasión y melodrama) por la cual Caniff saca a buena parte de sus protagonistas de un Hong Kong ocupado por los japoneses, para situarlos en los diversos frentes asiáticos. Bien es cierto que durante la guerra, la mayoría de cómics distribuidos a la prensa ofrecen un punto de inflexión argumental para colaborar con el esfuerzo bélico. Ese colaboracionismo se traduce de una manera activa, al militarizarse sus protagonistas o actuar de espías o saboteadores como sucede en los casos de *Jungle Jim* o *The Phantom*, incluso de *Tarzan*. También puede producirse de una manera pasiva colaborando desde el país como en los casos de *Male Call* o *Little Orphan Annie* (*Anita la huerfanita*), o bien creando metáforas o comparaciones de la gran guerra en otros mundos u otras épocas como se narran en obras como Flash Gordon o Prince Valiant. Otro de los puntos de vista del género bélico en los cómics es el que versa sobre los soldados que prestan servicio militar durante el tiempo de guerra. Los dos ejemplos básicos de esta tendencia son *Sad Sack* (traducido al español como *Sack el tristón*), de **George Baker**, que relata de manera jocosa las torpezas cometidas por un civil reclutado que se publica a modo de chistes en la revista *Life* y posteriormente en la militar *Yank*. El estilo caricaturesco con llamativa influencia del ritmo propio de los dibujos animados, rebaja el tono duro de la serie para dotarlo de una suave tonalidad mezcla de ternura y sarcasmo. En segundo lugar figura la serie de chistes de Bill Mauldin de título *Willie and Joe* publicadas en el periódico castrense *45th Division News* y posteriormente en la afamada publicación militar *Star and Stripes*. Dibujos de evidente fisicidad respetuosos con la tropa (al fin y al cabo civiles reclutados) y discrepantes con el mando.

Para Milton Caniff la propaganda bélica [figs. 23 "Tuberculosis Delays Victory", 24 -a la dcha.-, 25, abajo: "Hour of Victory"] que anexiona sin ambages a la temática de su serie, es una ideología que trasmite de manera eficiente y sutil, como si fuera un punto de vista. Y ese espíritu es el mismo que anima y acompaña los primeros lances de Steve Canyon, su siguiente gran obra. De hecho, es tal el celo con el que Caniff se documenta que llama la atención a los oficiales de propaganda, recibiendo de estos visitas regulares con la consigna de modificar la temática de la obra para así levantar la moral tanto a combatientes como a no combatientes, tarea que Caniff realiza de modo entusiasta. La serie entra en una dinámica diferente, no solo a nivel argumental sino en el dibujo, que se vuelve más realista. Ese naturalismo afecta a la realización de las fisionomías, siendo llamativo el detallismo con el que dibuja a los japoneses con expresión cruel y sardónica, en contraste con los rostros de los oficiales y soldados yanquis que resultan cuanto menos, apacibles y serenos. Ese odio de Caniff hacia los hijos del sol naciente (se les cambia el nombre, de invasores a japoneses, cuando EE UU entra en el conflicto) se manifiesta en una guía de viajes a China, editada por el departamento de guerra, Pocket Guide to China con una página realizada por Caniff en la que el propio Terry y Pat Ryan enseñan las diferencias entre un japonés y un chino como si de una reseña ganadera se tratara. Un caso de desafortunado racismo que el propio departamento suprimió en posteriores ediciones de dicho librito. **John Sturges**, en la excelente cinta de 1955 *Bad Day at Black Rock (Conspiración de silencio)*, basada en un relato corto de **Howard**

Breslin *Bad Day at Hondo*, narra un caso opuesto en el que un investigador manco del gobierno interpretado por **Spencer Tracy** desvela el linchamiento al que ha sido sometido un ciudadano japonés a causa de su apariencia oriental, hecho luctuoso acaecido en la desolada villa de Black Rock. El choque entre los nacionalistas yanquis xenófobos y salvajes (estremecedoras creaciones de **Robert Ryan, Lee Marvin, Ernest Borgnine** y **Walter Brennan**) de la América profunda con un hombre de mundo interpretado magistralmente por Tracy resulta estimulante, pese a la moraleja desoladora que desprende. Gracias a esta película, Sturges y Caniff se posicionan en trincheras ideológicamente opuestas, eso sí, probablemente franqueables.

La documentación en las localizaciones se hace evidente, la maquinaria de guerra pasa a ser real, así como los distintivos, empleos, divisas y en general la orgánica propia del ejército, la aviación y la armada estadounidense [figs. 26]. Se describen con propiedad los movimientos tácticos, la formación y vida de una unidad en campaña, la distribución de las dependencias en una base militar y otros asuntos propios de la vida castrense que ayudan a que la documentación que Caniff maneja, resulte tan fiable y minuciosa como la de los grandes estudios de Hollywood que colaboraron con el país produciendo docenas de películas, más o menos afortunadas, y con alto contenido propagandístico. El cambio de derrote argumental no se hace esperar y algunos de los grandes personajes que han poblado los primeros años de la serie quedan difuminados (o desaparecidos), como la rubia Burma que resurge efímeramente como protagonista de la serie derivada Male Call [fig. 27].

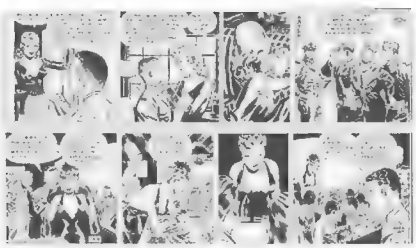


Fig. 27

Pat Ryan, vagabundo apátrida y personaje en consonancia con el género de aventuras de los años treinta del pasado siglo, se desdibuja y se recicla en un oficial de inteligencia de la armada, guerrillero y saboteador. Su canto de cisne, su última gran intervención como protagonista, acontece en el complejo arco argumental que se desarrolla entre diciembre de 1941 y mayo de 1942. En él reaparece su antiguo y melodramático amor (Normandie Drake), su pequeña hija Merrily (que parece hija de Ryan) y el marido fascistoide y quintacolumnista, Sandhurst, casado inexplicablemente con la ingenua Normandie y que figura como el padre (¿putativo?) de la pequeña. Este arco argumental, puente entre el género de aventuras y el drama bélico naturalista, finaliza con la reaparición de Dragon Lady trasformada en una guerrillera partisana. La proverbial maestría narrativa de Caniff resume toda esta aventura en la extraordinaria dominical fechada el 17 de mayo de 1942 [fig. 28, a la izq.]. Las siguientes apariciones de Pat Ryan son de bastante menor interés, entre abril y agosto de 1943 y el reencuentro con su antiguo pupilo y amigo, Terry, tiene lugar el 31 de diciembre de 1944 con un mundo ya cambiado por el conflicto bélico, en donde el tiempo de los aventureros ha cedido al de los profesionales.

La vacante de tutor del joven Terry Lee pasa a ser ocupada por el teniente coronel Flip Corkin, presente en la obra a partir de julio de 1942, heroico aviador e instructor del joven aspirante a piloto militar, que va a ser encuadrado en una unidad de pilotos chinos (Chinese National Aviation Corporation o CNAC) que combaten contra el Japón. Flip Corkin es un personaje vital, heroico y optimista que toma los rasgos en la vida real del coronel **Phil Cochran** [fig. 29, dcha.], nativo de Ohio y amigo personal de Milton Caniff, que además de servirle de modelo para Flip Corkin, prestó posteriormente parte de sus rasgos y personalidad al mismo Steve Canyon. Como Canyon dirige una línea de aviación de trasporte tras su licencia en la USAF y es director de las secuencias aéreas en la película *Jet Pilot (Amor a reacción*) producida por Howard Hughes y dirigida por **Josef Von Sternberg.** Se trata de una película con escenas aéreas espectaculares, metáfora del amor físico existente entre un coronel de aviación del ejército del aire yanqui interpretado por **John Wayne** y una piloto militar rusa encarnada por una exuberante **Janet Leigh.**

Además de Cochran, existe otro gran personaje basado en una amistad de Caniff, vecino en su vida cotidiana. Se trata de un nativo de Ohio, compañero de universidad llamado **Frank Higgs** [fig. 30, izq.], antiguo piloto de la USAF licenciado antes de la guerra que presta sus servicios durante la misma en la CNAC y que falleció en Shangai en accidente aéreo el 20 de octubre de 1945 al mando de una aeronave. Presta sus rasgos al oficial Dude Hennick, soltero, mundano, novio "canalla" de la timorata y difunta Raven Sherman, amigo de juergas y francachelas, pero sobre todo amigo de sus amigos, en especial de Pat Ryan.

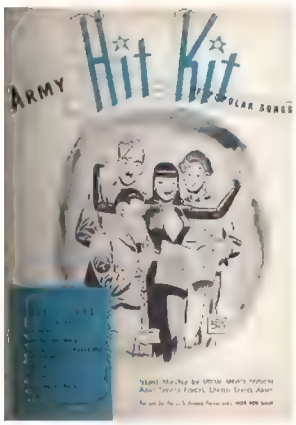
El momento crucial de la relación paterno filial existente entre Flip Corkin y Terry Lee se resume, con encomiables tintes poéticos, en la dominical fechada el 17 de octubre de 1943 [fig. 31], cuando la vieja águila (Corkin) explica al aguilucho (Terry) el significado de la aviación de combate (una labor conjunta de muchos hombres), en una composición simétrica de planos medios, abundante texto y cielos ominosos al principio y final que resulta magistral. El gran maestro consigue dar densidad narrativa a un monólogo discursivo, a una oriflama patriótica, tan entusiástica que estuvo exhibida en la base de formación de pilotos de guerra de Foster Field, Victoria, Texas [fig. 32].

figs. 31 y 32

La ingenuidad de *Terry and the Pirates,* notoria a lo largo de los cinco o seis primeros años de la serie, cede ante la contundente realidad bélica [fig. 33 -debajo, dcha.-], debido a la intrusión de la propaganda del gobierno en la obra, propaganda en la que Caniff cree fervientemente. La narración toma un giro brusco orientándose hacia una historia adulta, en donde Caniff alterna el relato realista de tinte documental apoyado en unos dibujos de líneas límpidas con tonos grises conseguidos a través de tramas mecánicas, con relatos viscerales, apasionados, en donde el pincel ignora las líneas, y las manchas negras progresan hacia la abstracción.

Una de las grandes aportaciones de Caniff a la propaganda gubernamental en la que, se insiste, cree apasionadamente, es el regalo de un cómic destinado exclusivamente a publicaciones y boletines militares. Son tiras de cadencia semanal, de corte picaresco y autoconclusivas, iniciadas el 11 de octubre de 1942 y distribuidas por Camp Newspaper Service, una agencia de prensa castrense que no admite la distribución de la obra a la prensa civil. En un principio las tiras no llevan título alguno pues no es más que una derivación de *Terry and the Pirates* protagonizada por la rubia Burma en todo su esplendor de belleza y simpatía. Pero dado que Camp Newspaper Service no desea la distribución de obra tan excelente a la prensa civil, Chicago Tribune-N.Y. News Syndicate agencia distribuidora de *Terry and the Pirates* presiona y consigue que la seductora Burma no figure en otro serial que no sea Terry and the Pirates. La última aparición de la encantadora rubia en los boletines militares está fechada el 10 de enero de 1943. La siguiente tira diaria fechada el 24 de enero de 1943 (el 17 de enero no hubo entrega) lleva como protagonista a una morena llamada Miss Lace [fig.34 -izq.-] que cumple sobradamente el papel de Burma. A partir de esa misma entrega la obra registra un título para la posteridad que será Male Call. La obra, y en especial su curvilínea protagonista, Miss Lace, forma parte del aparato propagandístico militar, hasta el punto de aparecer en tiras didácticas o muy acordes con la doctrina castrense [fig. 35 -dcha.-]. Pero Caniff, que es un narrador portentoso y exigente, sabe que su personaje tiene potencialidad para una narrativa bien vertebrada y exenta de valores propagandísticos. Son muchas las tiras pícaras que muestran a Miss Lace escasamente vestida, otras son de notable comicidad formal con equívocos muy bien planteados y mejor resueltos y finalmente hay entregas en donde la nostalgia

de los soldados por sus novias y por su hogar se hace patente ayudándoles a sobrellevar la, a veces rutinaria, a veces peligrosa, vida militar. En definitiva la añoranza por la paz. Tras el final de la guerra la presencia de Miss Lace se traslada a escenarios donde se facilita la inserción de los soldados en la vida civil, con lo que sus posibilidades argumentales van agotándose hasta su cancelación, hecho acontecido en la entrega fechada el 3 de marzo de 1946.



La espléndida conformación anatómica de Miss Lace se inspira en una modelo que posó durante mucho tiempo para Caniff llamada Dorothy Partington [figs. 36 y 37]. Existe documentación fotográfica que muestra a la señorita Partington vestida con el clásico vestido negro de Miss Lace en el estudio de Milton Caniff con algún soldado de permiso retratándose con ellos, demostrándose con ello que el Pentágono premia a sus veteranos. Esta propaganda viene bien tanto a Caniff (le da más lectores al publicarse sus obras en más rotativos), como al propio Estado Mayor, que presenta con tintes divertidos a sus valientes soldados facilitando su reclutamiento y posteriormente su licenciamiento e incorporación al mundo civil. Cuando al final de la II Guerra Mundial las obras de Caniff son leídas por más de 30 millones de personas, y su popularidad está en su cenit, el gran autor es entrevistado en Nueva York en julio de 1945 por la cadena de televisión WNBT con la "supermodelo" Dottie Partington que aparece vestida y peinada como Miss Lace [fig. 38].

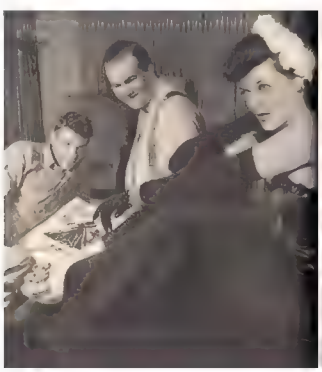


fig. 36

fig. 37

fig. 38

En 1995 los autores franceses **Yann Le Pelletier** y **Philippe Berthet** crean la magistral obra *Pin Up* en la que merced a una pirueta argumental relacionan en una sola persona a la reina de la cartelería erótica de los años cincuenta **Bettie Page** con la acomodadora de cine y novia de un soldado movilizado llamada Dottie Partington [fig. 39 -izq.-]. Esta muchacha pelirroja de humilde origen trabaja como modelo de un famoso artista de cómics llamado Milton, que siente una lasciva y fetichista atracción por ella. Primero la pinta como mascarón de un bombardero del frente asiático, para después servirla de inspiración como personaje central de una tira semanal para boletines militares llamada *Poison Ivy* (calco de Miss Lace) con la melena negra y el aspecto de Bettie Page. La serie cuenta con las bendiciones de un coronel del servicio de propaganda del Pentágono, vigilante continuo y celoso del trabajo de Milton, además de ser el amante de su mujer y ser tan patán como malintencionado y trepa. Yann y Berthet sacan punta a la personalidad de Caniff, presentándolo como alguien reaccionario y servil ante el Pentágono con el que le unían excelentes relaciones. Para más información sobre esta obra se remite al lector interesado a la página de la revista Tebeosfera que la publica.

La obra completa de *Pin Up* está compuesta por nueve volúmenes que se vertebran como tres trilogías. La historia en donde se solapa la vida de Dottie Partington con la biografía apócrifa de Bettie Page y la creación de la serie *Male Call* de Milton Caniff ocupa los tres primeros volúmenes realizados en 1995.

EL DIBUJO DE CANIFF. PAUL ARTHUR

El personal y referencial estilo gráfico y narrativo de Milton Caniff es casi una consecuencia directa de la amistad que ha unido al autor con **Noel Sickles**. Los tintes -según varios divulgadores- impresionistas, el dominio del claroscuro y la descomposición de la escena en planos están íntimamente relacionados con la técnica del mencionado Sickles, hasta el punto, que se podría hablar de una escuela Caniff/Sickles, referencia estilística para multitud de futuros autores.

Esa amistad se inicia en Ohio y se ratifica cuando ambos autores son contratados por la agencia neoyorquina Associated Press Service compartiendo estudio en la ciudad de los rascacielos en las Tudor Tower de Manhattan, con el fin de disminuir gastos. En 1934, Caniff realizaba *Dickie Dare* y Sickles ponía su saber en la serie *Scorchy Smith (El temerario Smith* en España).

Scorchy Smith, serie distribuida por Associated Press Feature Service, es un título de aventuras del subgénero aeronáutico vagamente inspirado en el aviador **Charles Lindbergh** (primer piloto que cruza el Atlántico sin escalas, hazaña realizada el 20 de mayo de 1927) e iniciada en formato de tira diaria el 17 de marzo de 1930 a cargo del artesanal y delicado de salud **John Terry**. La creciente tuberculosis de su autor obliga a la agencia a optar por un dibujante no acreditado, que remedase el poco afortunado estilo de Terry. La elección recae en Noel Sickles que realiza un trabajo libre de presiones y con comodidad. Paulatinamente va introduciendo mejoras que se hacen palpables tras la última firma de Terry el 31 de marzo de 1934 y la primera de Sickles el 2 de abril siguiente. Es a partir de esta fecha y hasta su abandono en octubre de 1936, cuando la serie se convierte en un crisol de vanguardias que hacen de esta obra uno de los grandes referentes del arte del cómic. Se beneficia de la narrativa de Milton Caniff convirtiéndose en un título de apasionantes aventuras con desarrollo de personajes merced a agudos diálogos de inspiración cinematográfica. Sickles mejora la puesta en viñeta, la iluminación a base de contrastes y la variedad de encuadres que dotan a la serie de un ritmo similar al utilizado por el celuloide. Las tramas, en un principio manuales ceden ante las mecánicas [fig. 40] realizadas por los grabadores de la agencia. Las tramas mecánicas permiten la sustitución de la plumilla de Terry por el pincel con lo que la puesta en escena pierde contorno y gana en sugerencia y contraluces, avanzando hacia la abstracción. Las manchas de tinta negra sobre el fondo blanco del papel evocan un aire de alto contraste que favorece la sugerencia mermando la minuciosidad. Una especie de *impresionismo* en blanco y negro que influye en el estilo de muchos de los grandes autores posteriores, desde **Frank Robbins** a **Joe Kubert,** pasando por maestros como **Alex Toth, Bernard Krigsten** [fig. 41], **Frank Thorne** e incluso **Will Eisner** [fig. 42] o la estrella de Marvel **John Romita** padre. Una concepción narrativa tan internacional, y universal que atraviesa el atlántico y se asienta en grandes autores latinos como **Hugo Pratt** [fig. 43] o **Jordi Bernet.** Ese influjo cala de manera escasa en la industria franco belga, de rígidas pautas artísticas que siguen los patrones establecidos por sus fundadores **Jijé, Hergé** o **Franquin.** Pese a todo, las series de tema aeronáutico como *Buck Danny* (de **Victor Hubinon**), cobra un ligero regusto del arte de Caniff.

Figura 40. Tira de Scorchy Smith

Figura 41. Tira diaria fechada el 16 de julio de 1940 de gran ritmo narrativo con una notable composición del último panel que se ve favorecida por los contrastes que se dan en la salida de un ascensor luminoso hacia un exterior en sombras. Una composición parecida es frecuentemente utilizada por Bernard Krigsten, uno de los máximos integrantes la escuela Sickles-Caniff.

Figura 42. Página realizada para Camp Newspaper Service en 1943 en la que se aprecia la influencia de Caniff en el estilo del maestro Will Eisner, de manera especial en la época en que este, cansado de la realización de *The Spirit*, presta sus saberes a la publicación castrense *The Preventive Maintenance Monthly* en la que se mantuvo durante 229 números entre 1951 y 1972 realizando portadas o una historia corta protagonizada por el soldado Joe Dope sobre la capital importancia del mantenimiento del material que tiene el ejército como dotación

Figura 43. El señor de la guerra Klang es uno de los grandes aciertos de Caniff en el retrato de un personaje para las historias de aventuras. Seductor, tiránico, cruel y sobre todo representante del caciquismo feudal. Es dueño y señor de la vida de sus siervos, y como tal, en la página del 15 de octubre de 1939, se dispone a realizar un fusilamiento múltiple en honor a un general japonés (llamado por Caniff con el eufemismo "invasor" hasta la declaración de hostilidades entre EE UU y Japón en diciembre de 1941, momento en que los nombra por su patronímico). La figura del atamán Semenov, uno de los protagonistas del cómic de Pratt Corte sconta detta arcana (Corto Matés en Siberia, 1974-76) está basada en el señor de la guerra Klang, y como su inspiración está dotado de un poderoso magnetismo personal que compagina con su dedicación al asesinato en masa de

La concordancia artística, y la cercanía física entre Caniff y Sickles a mediados de los años treinta provocan este incremento de calidad en las series en las que ambos autores muestran su saber. La mejora literaria aportada por Caniff se instala en *Scorchy Smith,* mientras que la narración en viñetas expresada en el variado encuadre y el efecto luminoso, recae en *Terry and the Pirates* a partir de 1936 que se libra así de los resabios del arte caricaturesco que ha venido exhibiendo en los dos primeros años de su trayectoria. Una funcional simbiosis entre un disciplinado Caniff, que aporta su talento infinito en la elaboración de argumentos y diálogos con esa impronta entre lo poético y lo humorístico, y un vividor Sickles, dotado de una plástica con alma que la transfiere a las páginas de *Terry and the Pirates*.

Caniff el cerebral, siempre disciplinado, aprende sobradamente el arte, la técnica de Sickles el visceral, manteniéndose como uno de los autores más duraderos, venerados y premiados que el arte del cómic ha generado en toda su existencia. Es un consumado dialoguista, maestro del pincel y la plumilla, de no muy buena técnica con el lápiz, y según su propio criterio un desastre como rotulista, probablemente por ser zurdo. Caniff entiende a sus personajes perfilando su mímica y fisonomía, desvelando en ellos reflejos psicológicos y dramáticos de gran intensidad, sobre todo en la segunda parte de la obra a partir de 1941. El uso de modelos reales asegura una continuidad en los rostros por lo que los personajes resultan siempre reconocibles por los lectores. Son muchos los que posaron en el abarrotado estudio del maestro, destacando la enfermera **Bernice Taylor** como Taffy Tucker, el soldado **Bill Agnew** como Terry adulto, **Nedra Harrison** como Dragon Lady [fig. 44], **Alice Quigley** o **Helen Bennet** como Burma [fig. 45] y **Bud Davis** como el mismo Pat Ryan [figs. 4 y 44].

fig. 44

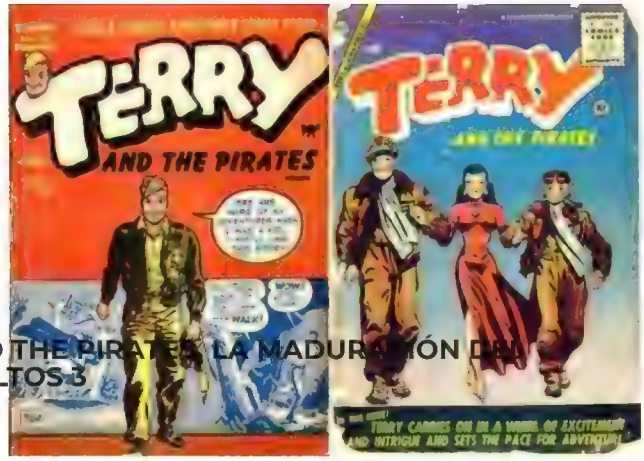
fig. 45

La sinergia entre Caniff y Sickles se refleja en la figura de **Paul Arthur,** nombre con el que firman cuando son contratados conjuntamente por la agencia de publicidad Johnston and Cushing, y seudónimo empleado en sus compromisos como ilustradores en la realización de cómics publicitarios para empresas como Fels Naphta Soap o General Foods [figs. 46 y 47] entre 1935 y 1936. El enorme volumen de trabajo que esta oficina de Manhattan mueve les había obligado a contratar asistentes, destacando el rotulista **Frank Engli** que ya había colaborado con Caniff, cuando este era "negro" de Bill Dwyer en la serie *Dumb Dora* para Premier Syndicate, además de las aportaciones del dibujante **Alfred Andriola.** La interrelación entre Caniff y Sickles provoca, según declaración del propio Andriola, que las series *Terry and the Pirates* y *Scorchy Smith* sean como hermanas de sangre... concretamente hermanas de tinta. El mismo Caniff llegó a reconocer, sin ambages, que era deudor de las extraordinarias texturas de Sickles.

figs. 46 y 47. Trabajos publicitarios de Paul Arthur (que eran Milton Caniff y Noel Sickles)

Sickles abandona *Scorchy Smith* por fuertes desencuentros con el "staff" de Associated Press en otoño de 1936 ofreciendo su arte como ilustrador en revistas de gran tirada como *Reader's Digest* o *Life*. La serie queda como una de tantas hasta la llegada de un joven Frank Robbins (el más caniffiano de todos los autores) titular de la misma desde el 22 de mayo de 1939 hasta mediados de 1944. Aporta cierto "reverdecimiento" de argumentos y dibujos, haciendo que el protagonista sirva en la II Guerra Mundial, dejando de ser mercenario o aventurero. Los intereses de Robbins se centran en una nueva serie, *Johnny Hazard,* obra más personal y sin los lastres que han depositado autores pasados. *Scorchy Smith* se mantendría hasta 1961 con demasiados cambios de autores y argumentos. *Johnny Hazard,* distribuida por King Features Syndicate se inicia en la prensa el 5 de junio de 1944 y es una de las obras maestras del género de aventuras aeronáuticas. Planificación cinematográfica gracias al uso del pincel muy influida por el realismo de Caniff, agudos y refrescantes diálogos y aparición de un nutrido elenco de secundarios, muchos de ellos exuberantes damas, dan un aire a la serie entre desenfadado y trepidante a la vez que sienta las bases genéricas de un héroe vividor y pleno de recursos tipo James Bond o incluso Indiana Jones.

Noel Sickles es por tanto un punto de inflexión en la dilatada carrera de Caniff. Además de su amistad vivieron una relación similar a la establecida entre el maestro y el aprendiz, relación de la que Caniff cosecha lo mejor de su pericia, haciéndose más grande que su maestro, y sobre todo más duradero. La amistad entre los dos autores se mantiene siempre y en algunos momentos se traduce en colaboraciones puntuales, como el diseño del logotipo de la serie *Steve Canyon* a semejanza del ya realizado en *Terry and the Pirates*. En los años setenta el tándem intenta "reanimar" la capacidad técnica de Paul Arthur creando una serie que se llamaría ***Bruce Lee*** pero que jamás vio la luz. Una luz que se apagó para Sickles en octubre de 1982 a los 72 años cuando tomó la última curva de su camino, iniciado en Chilicothe, Ohio, en 1910.



MILTON CANIFF Y TERRY AND THE PIRATES. LA MADURACIÓN DEL MEDIO. EL CÓMIC PARA ADULTOS 3

EDUARDO MARTÍNEZ-PINNA

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 4, 22-X-2009

Resumen / Abstract:

Notas: Ensayo redactado para Tebeosfera que, por su larga extensión, ha sido fragmentado en tres partes. Esta página contiene la tercera parte del texto.

MILTON CANIFF Y *TERRY AND THE PIRATES*. LA MADURACIÓN DEL MEDIO. EL CÓMIC PARA ADULTOS (parte 3)

Artículo dividido en tres partes: 1 2 3

INFLUENCIAS CINEMATOGRÁFICAS. RITMO, ENCUADRE Y GUIÓN

A finales de la década de los años treinta, el arte de Caniff está completamente maduro. Las enseñanzas de Sickles a modo de influencias están asimiladas, probablemente mejoradas, y el maestro de Ohio alcanza sus más brillantes cotas de depuración y expresividad. Su dominio en los encuadres alternando picados y contrapicados, planos generales, primeros planos intimistas, planos que favorecen el diálogo informativo, o en general la descomposición de una secuencia en viñetas con efectos de iluminación expresiva a base de contrastados claroscuros (se sirve del modelo creado por **David W. Griffith** en su película *The Birth of a Nation* realizada en 1915), lo relacionan, en su aspecto formal, con el ritmo cinematográfico. Ese mismo ritmo es el que décadas después directores europeos como **Federico Fellini** o **Alain Resnais** reconocen como una influencia decisiva. Si a tal torrente de virtudes plásticas se le añade la dilatada capacidad narrativa del autor caracterizada por un diálogo chispeante, así como la alternancia de argumentos dramáticos, melodramáticos, poéticos o incluso cómicos con el marco de la aventura como coartada, el resultado es una historia para ser disfrutada por un público adulto relacionada con el atrayente cine de género que producía la industria de Hollywood en aquellas épocas. Por si este cuadro de probidades resultara vano, habría que significar la capacidad de Caniff para mantener una historia río, con un factor tiempo tan presente, que la historia trata sobre el paso de la infancia a la mayoría de edad del personaje central, esto es, una historia de iniciación ambientada en un escenario cada vez más real, pues el autor concede extrema importancia al paisaje y al paisanaje lo que le obliga a tener un archivo lo suficientemente amplio para ser consecuente con el aspecto formal de la serie que va derivando hacia el realismo. La dilatada duración y el incremento de éxito que la obra experimenta, obliga a Caniff a la realización de resúmenes argumentales en forma de entregas dominicales que faciliten la incorporación de nuevos lectores [fig. 48, a la izq.].

El equivalente caniffiano del arte cinematográfico estaría representado en la casi totalidad de su estilo por el maestro **Howard Hawks** (1896-1977) que además de ser uno de los más reputados cineastas de la edad dorada de los estudios, fue también piloto de automóviles de carreras y aviador militar (participa en la primera guerra mundial) y civil. Tiene en común con el maestro de Ohio el espíritu de la aventura y la pasión por la aeronáutica, y en sus películas presenta héroes reflexivos de gran frialdad como es el caso de *Red River (Río Rojo*, de 1948) o *The Big Sleep (El sueño eterno,* de 1946) entre otros. Esgrime una narración sencilla que progresa a ritmo continuo, con argumentos que versan sobre amistad fraternal en grupos de hombres sometidos a grandes peligros como *Only Angels Have Wings (Sólo los ángeles tienen alas,* de 1939) u otras películas bélicas sobre la aviación como *The Dawn Patrol (La escuadrilla del amanecer,* de1930) o *Ceiling Zero (Águilas heroicas,* de 1936). Es un sobresaliente director de actrices que interpretan damas de fuerte personalidad que chocan y vencen a sus compañeros masculinos en las comedias de guerra de sexos, que en el caso de Hawks están circunscritas en las screwball comedies, subgénero en el que destaca como uno de los más grandes artífices. Es el caso de *Bringing Up Baby (La fiera de mi niña,* de 1938) con una enloquecida Katherine Hepburn referente de este tipo de personajes e imitada hasta la saciedad por el mismo Hawks en *Man's*

Favourite Sport? (Su juego favorito, de 1964) o *Ball of Fire (Bola de fuego,* de 1942), entre otras, como por otros grandes maestros de la comedia como **Peter Bogdanovich** en *What's Up Doc? (¿Qué me pasa doctor?,* de 1972) en donde la señora Hepburn y **Cary Grant** son sustituidos por una hilarante **Barbra Streissand** y un eficacísimo **Ryan O'Neal** en la época en la que era un actor capacitado. La influencia del matriarcado en Hawks y con ello la presencia de mujeres próceres aparece en la comedia *Gentlemen Prefer Blondes (Los caballeros las prefieren rubias,* de 1953) con las excitantes presencias físicas de **Marilyn Monroe** y **Jane Russell,** a las que da réplica un maduro **Charles Coburn,** especialista en comedias, en uno de sus más agraciados papeles. Para finalizar este cuadro de analogías es necesario mencionar la gran capacidad de Hawks en el estudio y desarrollo de personajes, tanto los principales como los secundarios, destacando de manera especial el extraordinario **Walter Brennan,** responsable de interpretaciones míticas en *To have and to Have not (Tener y no tener,* de 1944), y dándole réplica al mismo "Bogey", o la ya mencionada *Red River* o el apasionado western *Rio Bravo* (1959) compartiendo cartel con John Wayne en ambas cintas además de **Montgomery Clift** en la primera y **Dean Martin** en la segunda. Milton Caniff rinde homenaje al excelso Brennan con el personaje Happy Easter, un secundario de *Steve Canyon* en los inicios de la serie, a finales de la década de los cuarenta y principios de la siguiente.

Pero no solo es Hawks el maestro del cinematógrafo que influye a Caniff. Especialistas en la comedia enloquecida como **Preston Sturges** o **Frank Capra,** academicistas como William Willer, autores todoterreno como **Henry Hathaway, Michael Curtiz** o **Raoul Walsh** e incluso maestros absolutos como el mismo **John Ford** le aportan con su buen hacer más influencias. [fig. 50]

Figura 50. Buena parte de la galería de personajes femeninos presente en la serie figura en esta conocidísima viñeta fechada el 25 de noviembre de 1945, día de acción de gracias. Aparte de las conocidas Dragon Lady y Burma (véanse figuras 2, 3, 23, 25 y 26) que enmarcan la composición a izquierda y derecha respectivamente, destaca por su tamaño, la figura de April Kane, amor juvenil de Terry con unos rasgos que recuerdan a la actriz Teresa Wright (véase también figura 11 y 12). En esta nómina de grandes damas protagonistas no aparece el gran amor de Pat Ryan, Normandie Drake, por lo que se remite al lector a la figura 18 (una Normandie Drake retratada como madre coraje defensora de su retoño de las amenazantes manos de Dragon Lady, en página dominical fechada el 10 de mayo de 1942) y a la figura 29 (la extraordinaria dominical siguiente, 17 de mayo de 1942, evocadora de los comienzos de la obra y que narra los románticos eventos vividos por Pat Ryan y Normandie Drake).

Como Caniff, John Ford (1895-1973) es tachado de republicano, militarista (lógico pues era contralmirante de la "Navy") y racista. Los dos son fervientes partidarios del asociacionismo gremial generando enormes influencias en el medio en el que desarrollan su genio. Ambos son patriotas y por tanto fervientes colaboradores en propagar el esfuerzo bélico. Ford rueda documentales de la II Guerra Mundial y disemina una propaganda necesaria que levante la moral de los combatientes y Caniff debido a su enfermedad vascular que lo hace inútil para el servicio activo, acompaña el esfuerzo bélico variando el argumento de su magna obra, *Terry and the Pirates,* desde una amable acción aventurera, hasta un naturalismo bélico en el que el trotamundos *hawksiano* (Pat Ryan) cede protagonismo ante el profesional *fordiano* (Flip Corkin). No deja de ser curioso que la descripción de la vida en unidades militares en el frente del Pacífico descrita con rigor y amabilidad por Caniff en la segunda parte de la serie, tenga abundantes puntos en común con esa vida cuartelera de los destacamentos de caballería emplazados en los fuertes del medio oeste que Ford detalla con admiración y lirismo en sus filmes sobre la Caballería como *Fort Apache* (1948), *She Wore a Yellow Ribbon (La legión invencible,* de 1949), *Rio Grande* (1950), *The Horse Soldiers (Misión de audaces* de 1959) o *Sergeant Rutledge (El sargento negro,* de 1960).

Pero si *Terry and the Pirates* bebe de influencias cinematográficas claras, al menos en el argumento con el que presenta manifiestas concomitancias, es en la película *China Seas (Mares de China)* filmada en 1935 por **Tay Garnett** y protagonizada por **Clark Gable** (el entonces rey de Hollywood) con el físico y la apostura de un Pat Ryan. Gable interpreta al capitán Alan Haskell, un aventurero experimentado en cubrir la exótica ruta entre Singapur y Hong Kong en los mares de China infestados de piratas. Junto al capitán Gaskell viaja Dolly Portland conocida como China Doll, interpretada por Jean Harlow, la amante rubia, carnal y descontrolada emocionalmente con gran parecido físico y de personalidad con Burma. En ese mismo barco, escenario de pasiones, viaja la refinada aristócrata británica Sybil Barclay interpretada por **Rosalind Russell** que presenta una belleza gélida dotada de un magnetismo irresistible y gran similitud con la hechura y empaque de Dragon Lady. La prostituta (Harlow) y la dama (Russell) se enfrascan en una pelea de lobas cuyo premio son los favores del capitán Haskell. China Seas es una cinta rodada en estudio con trasparencias en un solo decorado, efectos especiales que aportan un ritmo trepidante, diálogos picantes orquestados en un ambiente cosmopolita con pianos de cola y cenas de gala, con unos comensales que lucen un magnífico vestuario que resalta la belleza y los encantos de los protagonistas [fig. 51].

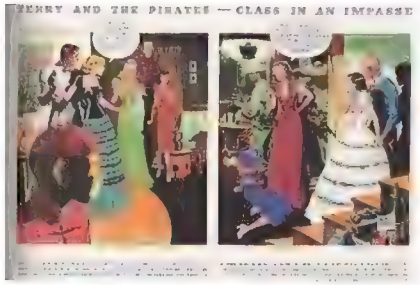


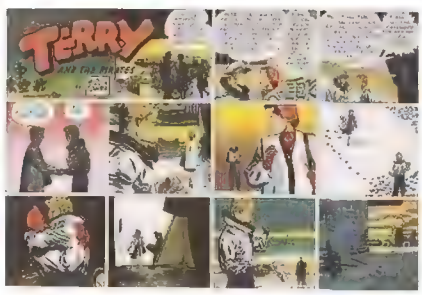
Figura 51. Magnífica ilustración promocional de Terry and the Pirates que muestra un vestuario de etiqueta elegante que posiciona la serie con argumentos compatibles con la alta comedia en la época dorada del cine de Hollywood. Ese género alegre y chispeante suele necesitar la presencia de grandes artistas de la confección que promocionan sus diseños vistiendo a las estrellas del celuloide o, como en este caso las estrellas del cómic.

No deja de ser curioso que el título (además del argumento y el estilo *caniffiano* que también se adecuan) de ese filme sea el mismo que utiliza **Antonio Pérez Carrillo** en una serie de cuatro historias largas aparecidas en 1976 en la revista *Chito* además de una quinta fechada en 1979 en *Zas,* otra revista de Bruguera. *Mares de China,* el cómic de Carrillo, es la depuración literaria y gráfica de dos obras suyas precedentes tituladas "El Tiburón", cuatro relatos cortos para *Gaceta Junior* (entre sus números 78 a 81) en 1970 y "El Javanés" (1971), diez cuadernillos de 32 páginas editadas por Toray.

EL FINAL DE UNA ÉPOCA. STEVE CANYON

Si con la publicación de *Terry and the Pirates* y *Male Call,* las necesidades creativas de Caniff quedan satisfechas, no es menos cierto que las pecuniarias andan lejos de esa complacencia. La insatisfacción de Caniff responde a la necesidad de mantener el control y propiedad de su obra siguiendo la senda marcada años antes por Will Eisner. Sería cuanto menos excéntrico abandonar una obra situada en la cima de la popularidad, distribuida a centenares de rotativos y por tanto leída por millones de usuarios. Al acabar la II Guerra Mundial, Field Enterprises Syndicate ofrece a Caniff en 1945, la creación de una nueva serie con unas condiciones creativas (control total de la obra) y pecuniarias (medio millón de dólares por los primeros cinco años y distribución inicial a 200 rotativos, previa campaña publicitaria por él orquestada) realmente notables. Marshall Field desea para su agencia que el espíritu de Caniff que había animado *Terry and the Pirates,* se trasladase a la obra *Steve Canyon* distribuida por su empresa y probablemente lo consiguió... al menos durante la primera decena de años de la obra. Ese mismo deseo expresa el entonces joven y futuro ganador de dos premios Pulitzer, en 1982 y 1991, **John Updike** (1932-2009). Para el afamado novelista, Caniff es el mejor autor de cómics del mundo, y así se lo hace saber en carta a él dirigida el 6 de septiembre de 1947. En dichas líneas el adolescente y futuro escritor expone la grandeza de *Terry and the Pirates* calificándolo como el mejor cómic del mundo, calificación que mantiene hasta la aparición de *Steve Canyon* que toma el relevo de la excelencia, según la apreciación del propio Updike. Cae dentro de lo posible que la carta pudiere haber tenido un componente interesado en su halago, al pedirle a Caniff un original que conservaría como un tesoro, y así se lo manifiesta, con interés entusiasta.

Las espléndidas condiciones contractuales ofrecidas por Field Enterprises Syndicate se filtraron a Chicago Tribune-NY News Syndicate, dueño de *Terry and the Pirates* cuando a Caniff le quedaba por cumplir un año de contrato. Lejos de entablar polémica legal con sus patronos, apela a su propia profesionalidad para cristalizar un arco argumental extraordinario con final plausible alejado del happy end al uso. Un final que pese a clausurar una obra maestra, deja tramas abiertas como son las relativas a la aventurera Burma, el incierto vuelo a la infelicidad de Jane Allen, "Big Jane" en busca de su discapacitado prometido, sacrificio que responde al axioma de que en la guerra no se abandona a un camarada en apuros, y un Terry que tras probar la miel del imposible beso de Big Jane enfoca un futuro tan ominoso como el cielo de Hong Kong. Un final materializado en la dominical fechada el 29 de diciembre de 1946 [fig. 52].



Steve Canyon se inicia como tira diaria el 13 de enero de 1947 [fig. 53 -abajo a la dcha.] y su distribución en la prensa será en todo análoga a *Terry and the Pirates.* La progresión narrativa sigue con las pautas exploradas en su anterior obra distinguiéndose de la misma, en una matización sobre el concepto de narración río, puesto que en *Steve Canyon* el tiempo real no se corresponde con el tiempo narrativo. Simplemente durante los más de cuarenta años que la obra se mantiene en los rotativos, los personajes no envejecen sino que desaparecen y son sustituidos por otros muy similares. En definitiva son similares tipos de personajes (femeninos, enemigos, aliados...) con distintos nombres.

Durante los primeros años de la serie, Caniff incluye matices eróticos o picarescos con los que tan buenas sensaciones había tenido en Miss Lace. La galería de personajes femeninos [fig. 54] que la obra presenta es francamente vasta con estudios matizadísimos de mujeres de todo tipo, desde adolescentes enamoradas frecuentemente de quien no deben, a matronas misioneras de mediana edad, pasando por la amplia nómina de las bellas profesionales brillantemente preparadas tales como doctoras, pilotos, secretarias, militares soviéticas, artistas de variedades ligeras de moral, aventureras de todo tipo, así como empresarias y traficantes de armas, drogas e influencias, entre otras variadas profesiones. La guerra de sexos preconizada por el cineasta Howard Hawks adquiere en la serie toda su dimensión al narrar befas paródicas no demasiado sangrientas sobre las mujeres superdotadas. Téngase en cuenta que tras vencer una guerra que da al traste con la crisis económica, la población estadounidense tiene sensación de futuro, por lo que las mujeres deben dedicarse a la maternidad, quedarse en casa al cuidado de una prole que en breve parirán y no competir con los hombres en el terreno laboral, pues el trabajo no es un bien en exceso pródigo y la sociedad debe de pagar con el mismo a una población masculina que ha luchado en una guerra cuyos costes en vidas han sido desmesurados. Esta valoración a la baja de las capacidades femeninas se muestra con evidente claridad en series televisivas como *Mad Men* creada por **Matthew Weiner** en 2007 o en películas costumbristas como *Revolutionary Road* filmada en 2008 y dirigida por *Sam Mendes.*

Figs. 54: Steve Cayon, el hombre y sus mujeres.

Además de la picaresca y la guerra de sexos la serie asume un enfoque realista en detrimento de las aventuras de género inspiradas en la literatura *pulp* propio del cambio de gustos que la población experimenta tras la guerra. A mediados del siglo XX con la difusión de la televisión, la fantasía (y en general los géneros basados en la extinta literatura *pulp)* ceden espacio a otros argumentos de tendencia realista como la *soap opera* (una especie de melodrama costumbrista) que da caché argumental al matrimonio precedido de un romance, a la inserción laboral de los excombatientes licenciados de las filas del ejército, al nuevo marco social que trae una expansión del gasto familiar y del bienestar y a la formación de un escenario internacional que describe un mundo lastrado con potenciales desastres atómicos, con guerras de sabotajes secretas y sucias y con un mundo dividido en dos bloques antagónicos que la historia ha definido como Guerra Fría. *Steve Canyon* es una serie que desarrolla estas nuevas tramas incidiendo en la profundidad psicológica de los personajes y la representación de un escenario urbano (adecuado para el desarrollo de melodramas) o exótico (adecuado para las nuevas aventuras de espionaje y sabotaje propias de la Guerra Fría).

Como en *Terry and the Pirates,* el espíritu *hawksiano* campa libre por la obra manifestándose en la personalidad reflexiva y cerebral del protagonista, un tipo larguirucho que recuerda el aspecto desgarbado de **James Stewart,** con la mirada y mandíbula decidida de **Charlton Heston.** La amistad entrañable de los hombres y su unión ante un peligro común que exalta el compañerismo son temas muy queridos por el cineasta, al que habría que añadir la guerra de sexos y la parodia amable hacia las damas superdotadas.

La carga ideológica de Caniff lastra la serie, sobre todo a los ojos de lectores actuales, al defender aspectos cuanto menos dudosos de la política exterior de EE UU. Es el caso de las guerras de sabotaje, la acción mercenaria, el doble juego de la política exterior yanqui que más parece una colonización y una imposición de sus productos comerciales que la defensa de una democracia herida contra la horda de miserabilidad que trae el comunismo, o cualquier otra ideología tendenciosa. No sólo eso. Caniff justifica con apoyo moral y publicitario las guerras de EE UU en extremo oriente, tanto en Corea como Vietnam y justifica la guerra defensiva que evite tener un teatro de operaciones en terreno estadounidense. Esa carga ideológica va haciéndose patente en 1950 cuando estalla la guerra de Corea y Steve Canyon, el antiguo piloto de transporte de la Fuerza Aérea, dueño de una línea de aviación sin futuro reingresa en la USAF. A partir de ese momento, los arcos argumentales de la serie -en general narrados con pulso maestro- se alternan entre un melodrama costumbrista que rinde tributo al matriarcado americano [fig. 55] y misiones de espionaje, control, infiltración y sabotaje en cualquier parte del mundo a mayor gloria de la USAF de manera particular y del Pentágono de manera general.

fig 55

El republicanismo ideológico de Caniff se justifica, no solo por la afinidad que siente hacia esa opción política, sino por la tensión generada durante las fases más angustiosas de la guerra fría. A finales de los años sesenta Caniff se asemeja a un dinosaurio anquilosado por opciones políticas que tienden a posturas reaccionarias. El apoyo a la guerra de Vietnam, una guerra sin frentes, plena de violencia, con un uso irracional de la propaganda y rebaje moral de un ejército que produce infinidad de brutales daños colaterales, lastra la obra ante la crítica (especialmente la europea) que la ven como un tren en marcha incapaz de modificar su ritmo y su derrote. Es más, parece como si Caniff dibujase el rostro de Canyon con una fisonomía que recuerda la del general **William Westmoreland** [fig. 56], comandante en jefe del ejército en Vietnam. Pero Caniff todavía insiste en ese avanzar al desaprobar, desde el ventanal ideológico que le ofrecen los periódicos que publican su serie, los movimientos universitarios de una época plena de cambios culturales que afectan al cine, la literatura, la música o el cómic, una época que dejaría en un segundo plano este tipo de de historieta y con ella al gran genio de Ohio. El rock, el *comix underground,* incluso los *comic books* de una naciente y saneada industria asentada en Nueva York (Marvel y National Periodicals), o el cine político ocupan unos espacios que cada vez resultan más extensos y que precipitan a la decadencia a los narradores surgidos en la II Guerra Mundial, tanto de viñetas como de celuloide.

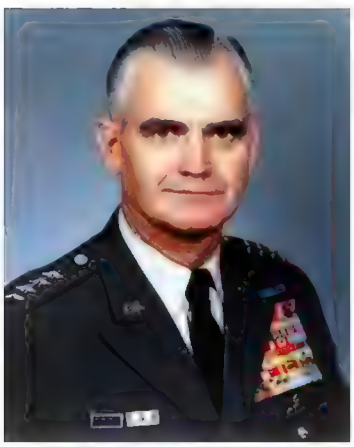
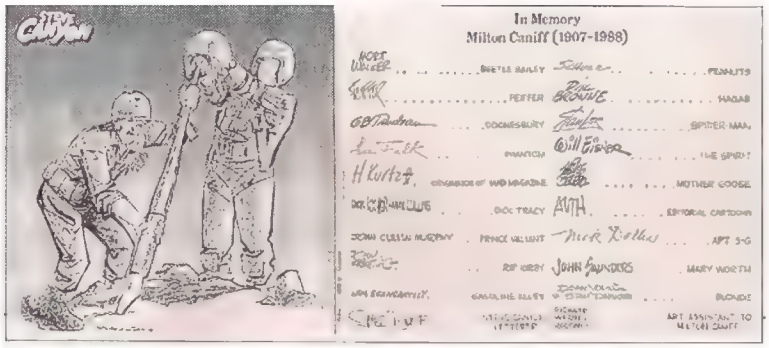


Figura 56. El general del Ejército estadounidense Westmoreland célebre comandante en jefe de las operaciones militares estadounidenses de la Guerra del Vietnam entre 1964 y 1968. Participó activamente como oficial en operaciones bélicas de la 2ª guerra mundial y como alto mando en la guerra de Corea. El presidente Lyndon Johnson le destinó a Vietnam en 1964 como el hombre que podía acabar con Vietnam del norte. Sin embargo, la ferocidad de los ataques quebró la confianza que sentía el público norteamericano hacia el mismo. Moreland siempre afirmó que la guerra de Vietnam no fue una equivocación de Estados Unidos y que la Historia reconocería la justificación de los millones de muertos causados por la intervención estadounidense.

Milton Caniff dueño de un estilo inimitable, referencia en el mundo del cómic, de palmarés inigualable y una personalidad que trasciende de su trabajo, es el alma de una forma de entender el cómic en la que han militado, y militan, los artistas más notables de la industria. Es, sobre todo, autor de páginas cuyo alcance ha convertido a sus trabajos en obras maestras reconocidas por la industria y los estudiosos y, pese a lo discutible de su ideología, siempre ha defendido que la libertad de expresión [fig. 57] es algo más que una enmienda constitucional de la Carta Magna de los EE UU.

Figura 57. La aparentemente áspera ideología de Milton Caniff se refuerza, paradójicamente, en esta ilustración que promueve la libertad de prensa como valor imprescindible en la democracia. Milton Caniff ha sido tachado en Europa como un ultraderechista que ha pactado con los sectores más recónditos del gobierno de su país, hecho que, presumiblemente, forma parte de la leyenda del cómic. En la época en que Caniff era uno de los autores de cómic más venerados, buena parte de la población se sentía próxima a sus postulados ideológicos, postulados que se venían reforzando por la guerra en Europa y en Oriente. En los primeros años del siglo XXI esa ideología refrendada por el belicismo defensivo, el colonialismo ideológico y cultural o el patriotismo (caracterizado por un incremento de reclutamiento militar, colaboración de la sociedad y los medios de producción con el esfuerzo bélico y unificación de acción de las diversas opciones políticas), se mantiene casi tan vigente como a mediados del siglo XX..

Caniff murió de cáncer el 3 de abril de 1988 y con su muerte sobrevino también la de su última obra. La última tira diaria realizada por su ayudante Richard Rockwell terminaba con la frase "All Honor to his Art and Name" y la última página dominical era un homenaje (una tumba de campaña con una estilográfica por cruz y un casco coronándola) realizada por Bill Mauldin y firmada por una pléyade de autores que rinden tributo a una de las personalidades más influyentes del arte del cómic de todos los tiempos.



Cómics de Milton Caniff. Tebeografía comentada:

La publicación de la obra de Milton Caniff en España es, a día de hoy, sensiblemente deficitaria. La primera edición de su obra en español se materializa en la revista Mickey de editorial Molino semanario que alcanzó a publicar 74 números entre el 7 de marzo de 1935 a 8 de agosto de 1936, interrumpida por la guerra civil española. Esta primera traducción al español lleva por título La reina de los piratas y consta de las primeras páginas dominicales de la serie original estadounidense con impresión análoga.

Los siguientes intentos editoriales en español, o han resultado incompletos o han presentado resultados cuestionables. De las ediciones de la obra de Caniff, en español u otros idiomas, se han utilizado como bibliografía las siguientes ediciones:

1. CANIFF, Milton (1991-1994): Terry y los Piratas Páginas Dominicales. Norma editorial. 12 volúmenes. Barcelona. Versión española de la edición NBM estadounidense, de impecable factura pero con un impedimento tan importante cual es que tan solo imprime las páginas dominicales en formato vertical divididas en dos planchas. La impresión en color y el papel resultan extraordinarios [figs. 57 y 58]. Pese a todo la versión es decepcionante por incompleta, por lo que su lectura, pese a resultar comprensible, se hace decepcionante.

Figs. 57 y 58

2. CANIFF, Milton (2005-2006): Terry y los Piratas. Biblioteca Grandes del Cómic. Editorial Planeta de Agostini. 17 volúmenes. Barcelona. Edición completa y plena de despropósitos. El primero de ellos referido a su escaso tamaño y el segundo su impresión en un deficiente blanco y negro que se agrava conforme avanza la edición. No se distinguen bien las tiras diarias de las páginas dominicales impresas en formato horizontal aunque dividido en dos planchas. Las diarias resultan pequeñas en bastantes tramos de la obra, por lo que abundan las páginas en las que hay mucho espacio blanco. Como factores positivos se debe destacar primeramente el acierto de publicar el título de cada tira diaria, tal y como se hacía en la versión original, así como las introducciones de Antoni Guiral, que pese a su brevedad, resultan bien acotadas y estudiadas. Otra de sus ventajas radica en una aceptable traducción que permite apreciar la narrativa literaria de Caniff.

3. CANIFF, Milton (2007-2008): The Complete Terry and the Pirates. Published by IDW Publishing a Division of Idea and Design Works, LLC. Six Volumes. San Diego. Edición completa referencial de la obra de Caniff con rotulación de Frank Engli y edición de Dean Mullaney. Extraordinarias introducciones plenas de documentación fotográfica y trabajos gráficos de Caniff [figs. 59, 60 y 61]. Las tiras diarias se agrupan en tres y la página dominical de formato apaisado ocupa una sola página. Adolece del defecto del tamaño, sobre todo en las dominicales (deberían haber sido publicadas en formato vertical lo que hubiera permitido agrandar el tamaño de la viñeta). Un mayor tamaño en las tiras diarias también hubiera mejorado el producto.

Figura 59. El arte gráfico de Caniff en toda su expresión. La depuración del brillantísimo estilo de Noel Sickles. El reflejo de la luna ilumina al centinela mientras una mortecina luz proveniente de tenues bombillas o candelas ilumina el cuartucho en donde se brinda con alegría por navidad. La sinergia entre ambos autores queda palpablemente verificada en las figuras 41 (una tira diaria de *Scorchy Smith,* 47 y 48.

4. CANIFF, Milton (1982): Miss Lace. Male Call. Toutain editor. Barcelona. Buena edición de una selección de 152 tiras de una obra imprescindible.

5. CANIFF, Milton (1988-1992): Steve Canyon. Edición Cronológica. Ediciones Eseuve. 29 volúmenes. Madrid. Encomiable intento de publicación de una obra tan dilatada en el tiempo. La edición en cuanto a papel e impresión en blanco y negro resulta admirable, siendo las páginas en color sensiblemente más mediocres. Las introducciones resultan en general muy afortunadas y vienen firmadas por Antonio Lara, Mariano Ayuso, Javier Coma y Juan Antonio de Blas entre otros. Los 29 volúmenes incluyen las tiras diarias y páginas dominicales desde su inicio el 13 de enero de 1947 hasta el 14 de agosto de 1955.

Figs. 60 y 61

Bibliografía:

- COMA, Javier (1988): Cuando la inocencia murió. Ensayo sobre la obra de Milton Caniff, Terry y los Piratas. Ediciones Eseuve. Madrid. Uno de los múltiples ensayos del autor sobre la obra de Caniff, compendio resumen de las líneas dedicadas al autor en revistas especializadas, enciclopedias, y textos de estudio y difusión de su abundante bibliografía.
- COMA, Javier (1991): Diccionario de los comics. La edad de oro. Plaza y Janés. Plaza y Janés. Barcelona. Ideal para consultas sobre fechas de realización, datos de obras y títulos de las mismas, en inglés y español.
- EISNER, Will (2005): Shop Talk, Conversaciones con Will Eisner (Will Eisner's Shop Talk) Norma Editorial. Barcelona. Son conversaciones relajadas entre dos grandes maestros. No deja de ser interesante la espontaneidad y la modestia de Caniff.
- GUIRAL, Antoni (2007): Cómics en guerra. Tomo I del volumen teórico Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Panini España S.A., pp. 151 a 155.
- HARVEY, R. C. (2007): Meanwhile. A Biography of Milton Caniff, Creator of Terry and the Pirates and Steve Canyon. Fantagraphics Books. Seattle. Impresionante libro de casi 1000 páginas en el que con la documentación y capacitación que caracterizan a R. C. Harvey se desgrana la vida y obra del gran autor de Ohio.
- MARTÍNEZ DE PEÑARANDA, Enrique (1980): "El mundo de Antonio Pérez Carrillo o la fidelidad de la historieta clásica de aventuras", en Sunday, 7/8. Madrid, junio de 1980, pp. 53 a 88.
- TAVERNIER, Bertrand y COURSODON, Jean Pierre (1995). 50 Años de Cine Norteamericano. Akal, Madrid. Consultas y valoraciones cinematográficas.
- TORRES-DULCE, Eduardo (1997): "Howard Hawks, el hombre y el leopardo", en Nickleodeon, 6.
- WINCHESTER, James H. (1957). Milt Caniff's Air Force. Air Force Magazine. USA. Julio de 1957. Artículo en el que se exponen los personajes de la obra de Milton Caniff y su equivalencia con una personalidad real.

Agradecimiento especial

Al Centro de Investigación del Cómic Luis Gasca de San Sebastián, y en especial al mismo Luis por su generosa dedicación y paciencia necesaria para la creación de este texto.

LA VISIÓN DE LA CIUDAD DEL FUTURO EN EL CÓMIC

JORDI GÓRRIZ LEÓN

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 2, 11-I-2009

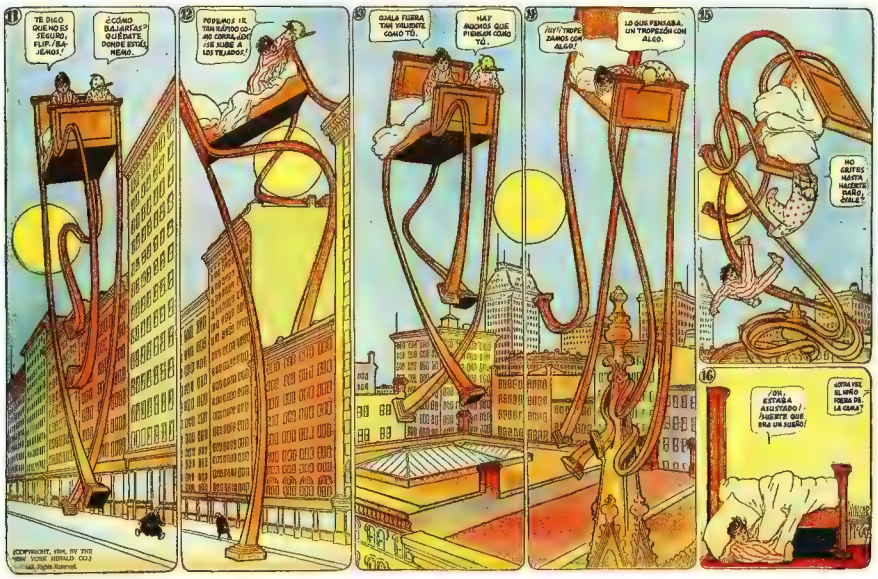
Resumen / Abstract:

Notas: Este artículo fue publicado originalmente en 2007 en el libro Arte, arquitectura y sociedad digital / Lourdes Cirlot ... [êt al.]. Barcelona : Publicacions i Edicions Universitat de Barcelona, pp. 83-86. ISBN 9788447531592. Se reproduce tal cual por deseo expreso del autor. Sobre mi artículo: Jordi Górriz León, La visión de la ciudad del futuro en el cómic

La visión de la ciudad del futuro en el cómic

Para soslayar discusiones de naturaleza teórica que exceden los objetivos y, sobre todo, la extensión del presente texto, partiremos de una hipótesis previa: el cómic, incluso desde su consideración más negativa (esto es, asumiendo como válidos los tópicos que lo han marginado históricamente, tales como infantilista, trivial, intelectualmente pernicioso, etc.), retiene en última instancia el valor intrínseco de ser una expresión viva de la cultura contemporánea, se reconozca o no su ascendente artístico (1). Por extremo que parezca, semejante ejercicio de reducción es necesario si tenemos en cuenta que el cómic adolece de un inmenso déficit de producción teórica y de una aceptación social normalizada (haciendo de su éxito en Francia y Japón dos felices excepciones), sobre todo al compararlo con medios cuya artisticidad es unánimemente reconocida, tales como el cine, pariente del cómic tanto en lo cronológico como en los numerosos elementos compartidos por la naturaleza visual y narrativa de ambos (2); si bien hay que hacer hincapié en la especificidad del medio en cuestiones como la naturaleza gráfica de la imagen estática o la relación entre libertad expresiva y costes de producción. Así, la visualización en el cómic de los diferentes elementos propios de la ciencia ficción (desde la interpretación de los más convencionales hasta los creados por la capacidad imaginativa de un solo individuo), se revela mucho más inmediata e intuitiva para el autor que en cualquier otra forma de relato. Dentro de su límite bidimensional, se erige como garante de libertad no sólo en lo relativo a la elección de procedimientos, técnicas o estilos (aunque en el resultado final intervienen parámetros de orden editorial e industrial identitarios de la naturaleza masiva del cómic), sino sobre todo por integrar formalizaciones arquitectónicas susceptibles de transgredir las leyes de la física y de la alometría (3) en la coherencia de la narración. Tal como señala Benoit Peeters "el cómic parece ser un vehículo ideal para los fantasmas urbanísticos. Por grandes que sean las dimensiones de la ciudad inventada, no se precisa de un estudio, ni hay que montar un decorado, ni molestar a ningún extra. El soporte que utiliza el dibujante, la hoja de papel, es idéntica a la del arquitecto, pero aquél encuentra en sí mismo su

propia realización. Los sueños más disparatados no tienen más límite que la paciencia y el talento de aquél que, línea tras línea, viñeta tras viñeta, los va plasmando" (4), por lo que se constituye como un pilar fundamental de la arquitectura literaria (5) generada en el último siglo.



Little Nemo in Slumberland

En el cómic, la inclusión de arquitecturas poco convencionales (así como el uso poco convencional de la arquitectura) cuenta con precedentes de primer orden ya desde los orígenes del medio, sobre todo Winsor McCay y su extraordinario *Little Nemo in Slumberland* (1905-1914), y en menor medida Lyonel Feininger con *The Kin-Der-Kids* (1907) o George Herrimann con *Krazy Kat* (1913-1944), títulos que por su planteamiento onírico o surreal destacan sobre las temáticas humorísticas o costumbristas imperantes a principios de siglo.

Krazy Kat

No obstante, el nacimiento oficioso de la ciencia ficción como género autónomo del cómic está circunscrito a la aparición en la prensa de la tira diaria sobre *Buck Rogers* (7 de enero de 1929), con guiones de Philip Francis Nowlan y dibujo de Dick Calkins. Ya desde esta obra fundacional se percibe su capacidad (así como la del cómic en general), de incorporar una referencialidad heterogénea, tanto en el registro textual como en el iconográfico. Remontando el primero nos sumergimos de lleno en el contexto de la ciencia ficción literaria, construyendo su identidad contemporánea desde las páginas de revistas como *Amazing Stories* (1926), que bajo el lema "extravagante ficción hoy...realidad mañana", catalizaron los anhelos prospectivos de la sociedad taylorista (6). En el número de agosto de 1928, Nowlan publicará el relato *Armagedon 2419 A.D.*, siendo *Buck Rogers* su fiel puesta en imágenes. Es precisamente el apartado visual el que más nos interesa

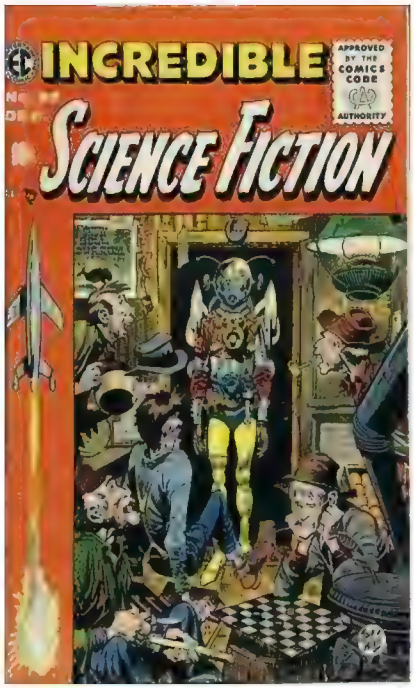
al tratar estas primeras muestras de ciencia ficción en el cómic, porque en ellas se fijarán de manera imperecedera sus elementos identificativos, así como el sentido que despliegan dentro del ecosistema visual contemporáneo.

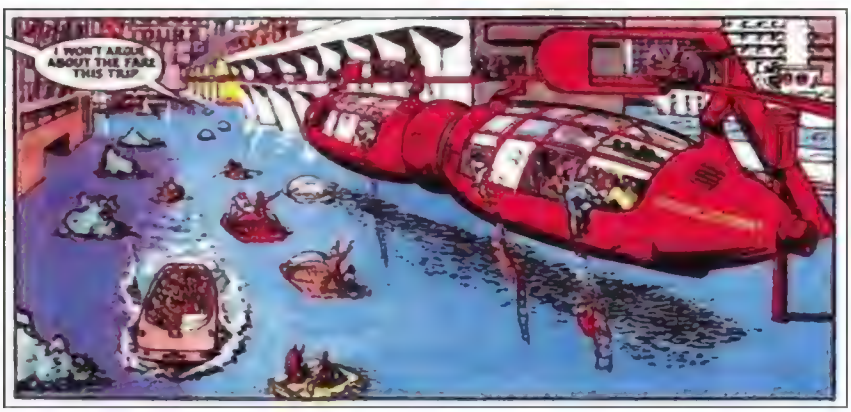
Buck Rogers

La limitada capacidad dibujística de Calkins, pero sobre todo la obra paradigmática del género, el *Flash Gordon* de Alex Raymond (1934-1944), forjarán el escenario y el mundo objetual futuro cuya forma será implementada por los sucesivos autores, pero que permanecerá relativamente inalterada si se compara con la evolución temática. En *Flash Gordon* la densidad urbana, la monumentalidad enfática de los rascacielos, el flujo histérico de vehículos, las vías de comunicación dispuestas en múltiples niveles o el uso enfático de la luz artificial o el cristal (7), sustentan una iconografía que hunde sus raíces tanto en la realidad de ese Nueva York incipiente diseccionado por Rem Koolhaas (8) como en la exaltación del sense of wonder característica de las portadas de aquellas revistas de ciencia ficción (9).

Flash Gordon

Tras la Segunda guerra Mundial, las aportaciones más relevantes se encuentran en la reconfiguración del sentido que alguno de estos iconos sufren al aparecer modelos alternativos de relato, que rompen su (aparente) neutralidad ideológica (hasta ahora centrado en la evasión y la aventura), así como la preeminencia del esquema iterativo (10) como estructura del mismo. La línea de publicaciones fantacientíficas que desarrolla entre 1950 y 1956 la editorial norteamericana E.C. (*Weird Fantasy, Weird Science, Incredible Science Fiction*) articula, con la personal interpretación de ese imaginario ya establecido, un discurso crítico en cuestiones tan relevantes como el terror atómico, la guerra fría o la deshumanización social. Otras obras, mucho menos beligerantes, deben destacarse por la reconocida influencia que ejercieron en nombres claves de la arquitectura moderna. El caso paradigmático es, sin duda, la declarada admiración del grupo Archigram por *Dan Dare* (serie creada por Frank Hampson en 1950) y por el cómic de ciencia ficción en general, trascendiendo el irónico acercamiento del pop al medio.

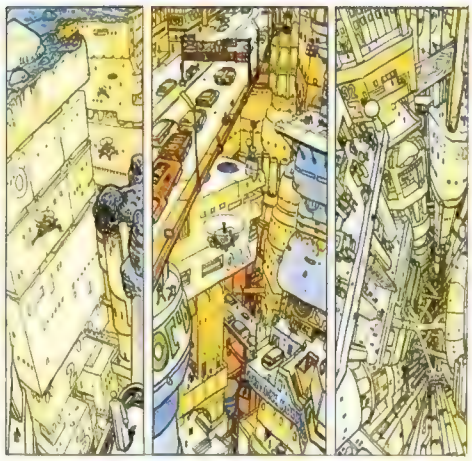




Dan Dare

Con el auge del llamado cómic de autor se pone de manifiesto la voluntad de los autores por construir una interpretación adulta del medio y de los mensajes que vehicula, que unida a un anhelo de experimentación formal (esto es, de la forma del texto así como de la imagen) desvele la naturaleza artística del medio, y rompa con décadas de conservadurismo impuesto por las directrices editoriales. El carácter especulativo del cómic de ciencia ficción se revela como un canal privilegiado para ese afán de expresión individual, y testimonio de ello son obras como *Los náufragos del tiempo* (1964-1989) de Paul Gillon, *Lone Sloane* (1970) de Philippe Druillet o *Arzach* (1975) de Moebius (12). De ahora en adelante, el relato ya no es unívocamente positivo, apolítico o acrítico, y tampoco lo será el espacio urbano que describe. Por lo tanto, conceptos tradicionalmente representativos tales como la hipertecnificación, el colosalismo arquitectónico o las megaurbes podrán encerrar, de manera más o menos explícita, connotaciones distópicas que actualizan su sentido al mismo ritmo en que evoluciona el mundo y con él su ficción y su imaginario. La capacidad sincrética del cómic lo convierte en un palimpsesto capaz de incorporar a esa iconografía canónica del futuro (instituida en el imaginario colectivo) referentes del presente, construir un sentido y definir una posición a través del relato, y al mismo tiempo estimular la fascinación por el mundo que nos aguarda.

Druillet



Moebius

Notas

(1) De hecho, las primeras aproximaciones significativas del mundo académico al cómic no corresponden al ámbito histórico-artístico, sino a la semiótica y a la teoría del lenguaje. Ver al respecto: Eco, U., *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen, 1993 [1968]; Fresnault-Deruelle, P., *La Bande Dessinée: Essai d'analyse sémiotique de quelques 'comics' d'expression française.* París: Hachette, 1972; *Communications*. Núm. 24. París: Ed. du Seuil, 1972.

(2) Relación estudiada siguientes obras: Barbieri, D., *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Paidós, 1993, pp.133-150; Gasca, L., Gubern, R., *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra, 1988, pp.17-30; Kolp, M., *Le langage cinématographique en Bande Dessinée*. Bruselas: Editions de l´Université de Bruxelles, 1992, pp. 33-126; Tibéri, J-P., *La Bande Dessinée et le Cinéma*. París: Regards, 1984.

(3) Rudolph Arnheim define la alometría como "la dependencia de la forma respecto al tamaño y el consiguiente efecto del tamaño en la función (...) el aumento de volumen significa un aumento del peso, la relación entre peso y forma se altera cuando cambia el tamaño". Arnheim, R., *La forma visual de la arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili, 2001 [1978], p. 100.

(4) Peeters, B., "Utopías: fantasmas urbanísticos", en *Cairo: Especial Arquitectura* .Barcelona: Norma Editorial, 1985, p. 44.

(5) Término acuñado por Juan Antonio Ramírez para definir todo el corpus de la arquitectura no construida pero constitutiva de un corpus referencial. Ramírez, J.A., "Diecinueve puntos para una arquitectura literaria", en *Arquitectura*, nº 219. Colegio Oficial del Arquitectos de Madrid. Julio-agosto 1979, pp. 69-74. Ramírez engloba la arquitectura representada en el cómic dentro del conjunto genérico de las vistas arquitectónicas (punto 14 b, p. 70).

(6) Al amparo de Hugo Gernsback, fundador de *Amazing Stories* y considerado el padre de la ciencia ficción contemporánea, el género articulará su discurso durante la primera mitad de siglo en torno al cientifismo mecanicista, a las aplicaciones, bondades y también peligros del avance técnico. El propio Gernsback inaugura esta corriente con su obra *Ralph 124C41* . Ver Bleiler, E.F., *Science Fiction: The Gernsback years*. Kent: Kent State University Press , 1998.

(7) Ver Martín Oliver, M. T., *Arquitecturas visionario-utópicas en Flash Gordon*, en Boletín de Arte (nº 3). Málaga: Universidad de Málaga, 1982, pp. 297-341.

(8) El manhattanismo definido por Koolhaas es rastreable en las imágenes urbanas de estos cómics. Koolhaas, R., *Delirio de Nueva York*. Barcelona: Gustavo Gili, 2004, pp. 29-70.

(9) El ilustrador más destacado e influyente de la época dorada de la ciencia ficción es, sin lugar a dudas, Frank Rudolph Paul. Ver Dean, M., *The Guide to Fantasy Art Techniques.* Londres: Paper Tiger Book, 1993; Sadoul, J., Hier l' *An 2000: L´Ilustration de Science-Fiction des années 30.* París: Denoël, 1973; Wuckel, D., Cassiday, B., *The Illustrated History of Science Fiction.* Leipzig: Edition Lepizig, 1989.

(10) Basado en la creación de un tiempo narrativo que perpetúa la figura del héroe por la repetición infinita de su gesta. Ver Eco, U., Ibidem, pp. 242-253.

(11) El cuarto número de su publicación, *Amazing Archigram Zoom* Issue (mayo 1964) se configura a partir de viñetas de cómic. VV.AA., *A Guide to Archigram 1961-1974.* Londres: Academy Editions, 1944, p.22 y ss.

(12) Druillet y Moebius serán dos de los cofundadores del colectivo *Les Humanoïdes Associés*, responsables de *Metal Hurlant* (1975), auténtico revulsivo del cómic de ciencia ficción contemporáneo.

Bibliografía

- Amiel, V., "Bande Dessinée et Architecture: l´espace encadré", en *Cahiers de la Bande Dessinée*, nº 69. Grenoble: Glénat, 1986, p. 24-25.
- Gauthier, G., *Villes Imaginaires: Le théme de la ville dans l'utopie et la science fiction (littérature, cinéma, bande dessinée).* París: C.E.D.I.C., 1977.
- Headline, D., Cordero, M., "La arquitectura del future", en *Metal Hurlant* (edición española) nº 14. Madrid: Eurocomic, 1982, pp. 44-49.
- Lladó, F., "El espacio escénico de la arquitectura en el cómic: Cómic español 1974-1984". *Actas del VIII Congreso Nacional de Historia del Arte*. Cáceres, 1992, pp. 1011-1015.
- Lefèvre, P., *Architecture dans le neuvième art.* Arnhem: NBM-Amstelland, 1996.
- Papadopoulos, S.G., *La configuración del espacio en la ciudad del future. Arquitectura y ciencia-ficción, cine y cómic a partir de los años 70* (tesis doctoral). Madrid: Universidad Politécnica de Madrid, 1997.
- Ramírez, J.A., *Edificios y sueños.* Málaga: Universidad de Málaga, 1983.
- VV.AA., Cairo: *Especial Arquitectura.* Barcelona: Norma Editorial, 1985.
- VV.AA., *Ciutat i Cómic* (Catálogo de exposición). Barcelona: C.C.C.B., 1998.

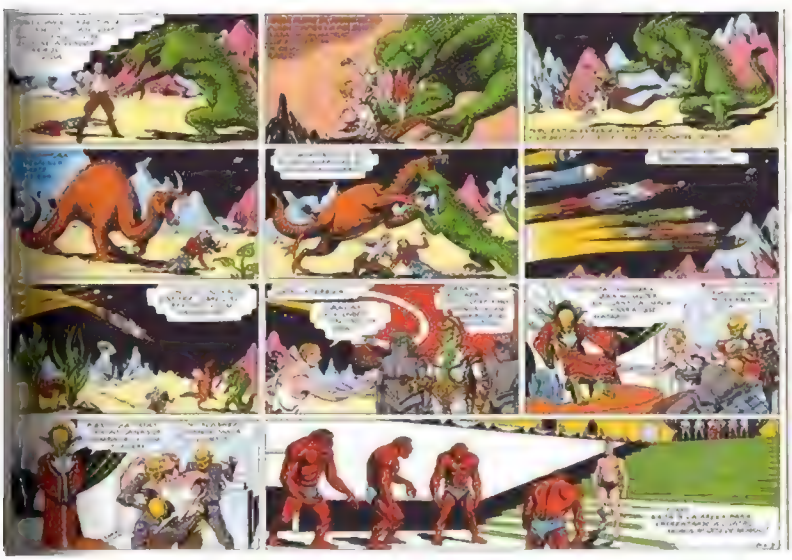
FLASH GORDON - ETAPA ALEX RAYMOND (1934-1942)
ANTONIO SAN

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 2, 10-I-2009

FLASH GORDON - ETAPA ALEX RAYMOND (1934-1942). We Sing of Arms and Heroe's

Ante la inminente y catastrófica colisión de un cuerpo sideral contra la Tierra, el DR. HANS ZARKOV toma una medida desesperada: lanzar un proyectil tripulado contra el objeto agresor. Implica en su plan al jugador de polo FLASH GORDON y a DALE ARDEN (de profesión, pasajera) y terminan estrellándose en el bizarro y variopinto planeta MONGO. De inmediato, el pérfido emperador MING EL DESPIADADO les codicia, resultando su empeño fuente de abundantes y peligrosas aventuras para el perplejo trío de terrestres.



AGENCIA DE VIAJES ZARKOV PROMETE PARAÍSOS INAUDITOS

Según nos cuenta el *DICCIONARIO DEL CÓMIC* (ilustrado), de PATRICK GAUMER y CLAUDE MOLITERNI, LAROUSSE PLANETA S.A., 1994, *Flash Gordon* resulta una reacción contra *BRICK BRADFORD* y *BUCK ROGERS*, espacioaventureros que habían sentado unas tímidas bases para el desarrollo de las epopeyas de Gordon, aunque su principal influencia es el relato de PHILIP WYLIE y EDWIN BALMER *WHEN WORLDS COLLIDE* (*CUANDO LOS MUNDOS CHOCAN*, que RUDOLPH MATÉ adaptó al cine en 1951), quizás inspirado en el cuento *LA ESTRELLA*, de H.G. WELLS, que describía toda suerte de catástrofes según se aproximaba un planeta errante a la Tierra.

Se sabe que Zarkov mete a punta de pistola a Flash y Dale (una *BETTY BOOP* estilizada que luego adquirirá la encantadora esbeltez de IDA LUPINO) en su cohete espacial decidido a destruir al agresor estelar, que resulta ser Mongo, feudo del canallesco Ming (concepto/embajador de la AMENAZA AMARILLA entendida según Norteamérica, amenaza ya denunciada por un socialista de pro, JACK LONDON, además de ser el nombre de una dinastía china.)

Un vistazo a las primeras planchas, de entre once y doce viñetas cada una, nos proporcionan el tono general de estas vivencias: acción expeditiva, situaciones aclaradas con un texto, absoluta falta de identidad (o mecánicamente ajustadas a ciertos clichés) de sus personajes y aventura, paisajes fantásticos y fauna fabulosa que recuerda a los descabellados experimentos del DR. MOREAU.

Estas páginas luego nos hacen percatarnos que hay una tercera fuente para *Flash Gordon*, también tributaria en argumentos: la saga de JOHN CARTER DE MARTE (o BARSOOM) de E.R. BURROUGHS, aunque no sólo esta obra del prolífico padre de *TARZÁN* habrá cedido ideas al conjunto de andanzas del atleta náufrago.

Vemos en *Flash Gordon* a otro héroe descamisado tipo *DOC SAVAGE* (de LESTER *KENNETH ROBERSON* DENT) al cual no le parece indecoroso exhibir el torso lampiño ante la audiencia. Flash Gordon recurre a una forma decorosa de desnudez (al contrario de John Carter, pues en Barsoom todos iban como fueron paridos, o emanados del correspondiente huevo) para encarar a toda una plaga de adversarios, igualmente nudistas (o lo que el censor permitía), a los cuales, con absoluta precisión y desprendimiento, Flash ejecuta o salva, convirtiendo enemigos en amigos u obteniendo odios incondicionales, algo que parece también procedente de las hazañas de John Carter.

Las coordenadas vitales de Flash Gordon (patria, estudios, familia...) nos son desconocidas, pero resulta ser un excelente espadachín, un noble forzudo, un intrépido piloto intuitivo, estratega soberbio, estadista mesurado, taumaturgo como ARTURO PENDRAGÓN, espejo de hombres, nobles y reyes, benéfico precursor de la democracia, la libertad y la justicia. De mero pasajero en un vuelo accidentado asciende a rey de tierras exóticas y objeto de la codicia sexual de un largo catálogo de beldades extraterrestres, indiscutiblemente bellas, e imán del rencor de cuanto pretendiente frustrado que su apolínea irrupción ha causado. Alguna vez doma una bestia indómita (evidenciando dotes de cowboy) o la

extingue. Aquí, consciencia ecológica, ninguna. *Flash Gordon* es el arquetipo del superhombre (como *MAD MAX* pueda serlo de superviviente postnuclear); establece las bases del modelo a imitar por otros (*DIEGO VALOR*).

Flash Gordon resplandece, así, con los lemas americanos de dedicación al trabajo, el esfuerzo y el coraje de aprovechar la oportunidad: NIKÉ es su madrina. Posee una mentalidad eminentemente práctica, comercial, carente de traumas psicológicos. Siempre sabe lo que debe hacer, sin miedo al error posible. Toma lo que quiere o bien lo negocia según la política del "palo en alto", recompensando como amigos y fieles aliados a quienes se muestran leal con él o su causa.

***NEW DEAL* IN SPACE**

Su rival, Ming, también es un personaje que va madurando, aunque en su magín no haya otra cosa que estandarizados procesos de malvado de folletín. Tanto Flash como Ming dominan el serial, son amos del "continuará" servido en matinés antes del último estreno, arquitectos de la querida Serie B. Ming también replica los rasgos de los malvados caudillos de los Hombres Verdes de *LA PRINCESA DE MARTE*, aunque tintado de ictericia.

Al principio, luce túnicas chinescas y permanece replegado, más que sentado, en un trono de papel maché en apariencia fastuoso, y desde él arroja ruindades. Evidencia apetito lúbrico por Dale en el acto, y odio espontáneo por Flash (en el fondo, otro macho rival disputándole el harén y la recua). Al pobre Zarkov, que adelgaza conforme pasan las viñetas, lo ignoran sistemáticamente. Es la suya la imagen del benévolo sabio, un poco despistado, sin trasfondo ninguno, de identidad hebrea, leal *per se* y consejero automático, que vive en una hornacina de la cual sale sólo cuando la situación lo requiere, haciendo luego noble mutis, sumamente atareado con sus mecanos y quimijuegos o el diseño de su *última innovación*, que, un poco más, y es la bombilla.

Luego, Ming se restablece de la ictericia, gana color sonrosado/saludable, y adquiere un tono más solemne, contenido, majestuoso; es un megalómano sin discurso megalomaníaco. Abandona sus mañas de cacique de las estepas, espermatozoide perdido de GENGIS KHAN, para tornarse un tirano absolutista de corte europeo. Viste casacas sobrias con la ornamentación justa (en adoración al sol). Su tropa se torna gradualmente más prusiana, según la serie se interna en los 1940, dejándose influenciar por el III REICH, del cual copia los campos de concentración, reflejo de la horrible situación que vive Europa. El arte de Raymond es, a estas alturas, el mayestático por el cual le admiramos, el que le hizo famoso. Las páginas contienen ya pocas viñetas, se experimenta con la forma de imprimir los diálogos, y en ellas,

Raymond recrea a galanes y estrellas de la gran pantalla en general; quizás, a veces, Flash parece DAVID NIVEN; otras, nos recuerda a un jovencísimo SIR ALEC *OBI WAN* GUINNESS. Dale adquiere proporciones de belleza élfica, aunque su linda cabecita sigue llena de los patrones de la mujer ejemplar de entonces: una pizca de descarada aventurera, indiscutiblemente leal y virgen, incondicional novia del luengo amor de y por Flash, sufriendo los oportunos altibajos sentimentales. Ocasionalmente, recibe (¿o soporta?) el inofensivo galanteo de algún desesperado pretendiente / admirador que no logra suscitar los celos de Gordon.

A medida que el arte de Raymond alcanza el rigor fotográfico, también van pereciendo las exóticas / estrambóticas razas de Mongo. Para cuando derrocan a Ming, poco antes de volver a la Tierra y destruir el III Reich (o su émulo), ganando así la Segunda Guerra Mundial, todo de una tacada (¿quién dice que Flash Gordon no es grande? ¡Le permiten algo que le prohibieron a SUPERMAN!), ya no existen los HOMBRES HALCONES, HOMBRES LEONES, HOMBRES DRAGONES u hombres loquesea que conspiraron, rivalizaron o juraron eterna lealtad a Flash. El gobierno que inspira su "defensa de la verdad, la libertad, la justicia y el modo de vida americano" (credo del HOMBRE DE ACERO, que podemos interpretar, por tanto, como el idóneo para gobernar / trasladar al mundo) está compuesto por los más finos ejemplos de Mongo: BARING, FRÍA, AURA, ERGON, RONAL... El Hombre León THUN, o VULTAN, caudillo de los Hombres Halcón (tan parecidos a ilustraciones de DORÉ), ya no tienen cabida en esta selecta eugenesia nazi de la cual Flash es exponente mayúsculo (al igual que STEVE *CAPTAIN AMERICA* ROGERS).

La suerte que corre el derrocado Ming le es desconocida a este Scriptor, pero sin duda regresaría para convertirse en una pesadilla del intrépido terrestre.

LA DESARMONÍA DE LOS MUNDOS

Es conocido el que *Flash Gordon*, con su arquitectura tan de *METROPOLIS* (FRITZ LANG), sus naves / torpedo bulbosas y sus automóviles de parecida factura, no cuenta con un sustrato muy coherente. Por ejemplo: Mongo surca díscolamente el Cosmos, amenaza destruir la Tierra por colisión, pero luego tal amenaza deja de tener relevancia. Pese a ser un planeta exótico, no tenemos datos astronómicos sobre él. ¿Posee uno o varios soles; tiene lunas? ¿Por qué vaga por el Cosmos?

Jamás, en unos siete años, el trío terrestre evidencia nostalgia por su planeta madre, ni tampoco reconocen que Mongo se reviste de CAMELOTS tipo PRÍNCIPE VALIENTE, principados europeos de *EL PRISIONERO DE ZENDA* o es una reserva de dinosaurios. A todo esto, Flash dice "sí" o lo acomete con bravura, sin que parezca acto irreflexivo, sin pensar un instante en su origen o a qué se debe.

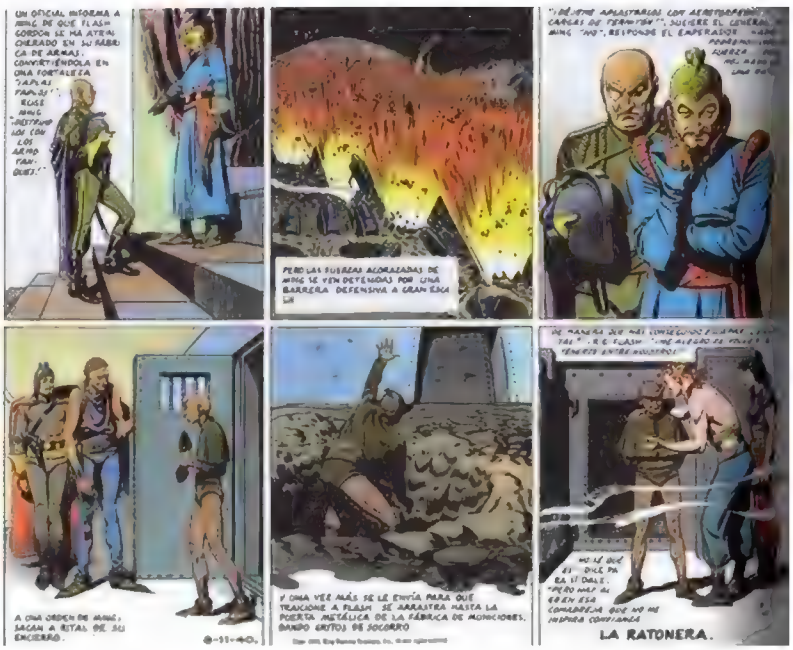
No le asombra toparse con beduinos o vikingos. Para él, son tan naturales y familiares como orto y ocaso, aunque en otro mundo. A su vez, Mongo desprende la sensación de no ser un planeta, sino una

sucesión de plataformas interconectadas por puentes.

Y se acumulan más preguntas: ¿Cuál es el origen de Ming? Su casta, ¿de dónde surge? ¿Qué le hizo caudillo? ¿Por qué Baring, legítimo emperador, perdió el trono, viviendo un tanto a lo ROBIN HOOD?

Conforme Raymond se asienta como maestro (y en la parte que le toque a DON MOORE y AUSTIN BRIGGS), Mongo deja de ser un disparate para adquirir perfiles neoyorkinos. En la larga serie que narra la caída de Ming, cuesta separar una estampa industrial convencional de la Tierra de las factorías de Mongo; apenas algún detalle las diferencia. Todo el aspecto creativo queda subordinado a la calidad gráfica. Incluso las máquinas que aparecen tienen más de *STEAMPUNK* ideado por VERNE o Wells que de "fabulosa" anticipación propia de los 1930 ó 1940.

Otra observación: los reinos próximos a MINGO, la capital, están gobernados por reyes (JURID, rey de los Hombres León, Vultan...), pero los periféricos, ignotos o inexplorados lo están por seductoras reinas/vampiresas que, de inmediato, codician a Flash, para tormento de celos de la sufrida Dale.



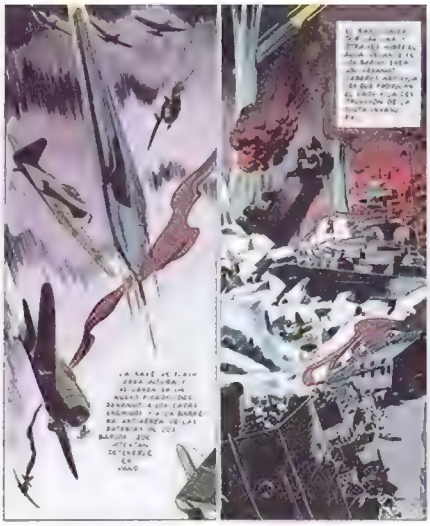
RECAPITULANDO

Es grave ironía que mientras Flash destruía la armada de STUKIN, de modo similar la aviación japonesa bombardeaba PEARL HARBOR. ¿Cómo se engulle eso?

Otra constante observada en *Flash Gordon* es su rutinario esquema: ¿alguien ha computado el número de traidores reconvertidos a aliados o que se mantienen recalcitrantes y belicosos? Al menos hay uno por página. De hecho, Flash, al llegar a un nuevo reino, debería comentarles sardónicamente a Dale y Zarkov cuánto tardarán en toparse con el traidor de turno, conforme a la tradición establecida por sus andanzas. Eso sería en caso de que Raymond, Moore o Briggs hubiesen dotado de consciencia a los personajes, algo que no hicieron.

Comentaremos que también *Flash Gordon* engendró una saga de seriales (y, posteriormente, series de animación) que incrementaron su popularidad. Pero, sobre esto, remitiremos al lector a la profusa documentación existente, reflejada en cualquier web o blog que fecundan Internet y que desprendidamente cede estos datos, capaz de indicar todas sus glorias y defectos con quirúrgica precisión.

Quizás sea excesivo significar que el mayor logro de la película de los 1980 resida en la banda sonora de *QUEEN*, que trató de imprimir fielmente el ritmo trepidante y vertiginoso de las aventuras clásicas del héroe. La película acapara un grueso manto de descrédito; por lo tanto, no vamos a añadirle ninguno más, salvo hacer notar que Dale Arden nos recuerda, desagradablemente, a la LOIS LANE de



SUPERMAN, EL FILM. Lo que la Dale del tebeo tenía de decente y comedida, la de la película lo derrocha en procacidad arrabalera. Agradezcámosle, no obstante, el que exista *STAR WARS*, pues GEORGE LUCAS pretendía adaptar *Flash Gordon*, pero al retener los derechos DINO DE LAURENTIIS, desvió sus energías a *LA GUERRA DE LAS GALAXIAS*.

Hemos efectuado esta reseña evaluando parcialmente el material publicado por TEBEOS, S.A., de EDICIONES B, SELECCIÓN DE EDICIONES HISTÓRICAS. En su correo, VÍCTOR BARINGO aseguraba que se respetaba escrupulosamente la publicación original, apaisada, *a là* nostálgica. Al margen de consideraciones tales como si la edición era buena, mala, se ajustada al orden, estaba bien traducida, etc., emitimos la sospecha de que Baringo *sugestionó*, desde su sección, el criterio de los lectores para priorizar la publicación de la etapa de DAN BARRY sobre las de los sucesores de Raymond.

Finalmente, queda claro que de los aventureros surgidos en la década de los 30 que tenían un patrón similar, es *Flash Gordon* quien ha logrado subsistir más tiempo en la mente del colectivo. Su éxito quizás también radique en su identificación con un mundo, más convencional para el lector, que, en apariencia, podrían serlo los planetas de las series rivales. Generó una hueste de émulos que gozaron de un cierto éxito imitándole. El personaje, sin embargo, se lo debe todo a Raymond: es su detallado y meticuloso arte (cuya evolución es patente, plancha tras plancha) lo que ha fijado a *Flash Gordon* en las constelaciones del espacio, en oposición al díscolo Mongo, que va vagando "por ahí". Es posible que, con cualquier otro dibujándolo en sus orígenes, hoy quizás fuese tan anecdótico como *Rogers* y *Bradford*.

Artículo de Antonio Santos

De Su serie *Gramática Parda*, entrega 15

FICHA TÉCNICA.

TÍTULO: *FLASH GORDON (etapa Alex Raymond – 1934-1942)*

GUION: DON MOORE y ALEX RAYMOND

DIBUJO y COLOR: ALEX RAYMOND y AUSTIN BRIGGS

EDITA (EE.UU.): KING FEATURE SYNDICATE, 1934-1988

EDITA (ESPAÑA): TEBEOS, S.A., EDICIONES B, SELECCIÓN DE EDICIONES HISTÓRICAS, 1988

FORMATO: TOMOS RECOPILATORIOS APAISADOS. CUATRO EJEMPLARES DE CUADERNOS TIPO GRAPA DE 36 PÁGINAS LA UNIDAD

DEP. LEGAL: B.44665-88

IMPORTE: 295 PESETAS C/U

LAS PRIMERAS EDICIONES DE FLASH GORDON EN ESPAÑA: 1935-1971

ANTONIO MARTÍN

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 2, 9-I-2009

Resumen / Abstract:

Notas: Este artículo, con el título "EDICIONES ESPAÑOLAS de Flash Gordon, 1935-1971", fue publicado como texto de acompañamiento de la novela "Flash Gordon en las cavernas de Mongo" (Pala, S.A., 1973). Ha sido revisado para la presente edición en Tebeosfera.

Corresponde a la empresa editorial Hispano Americana de Ediciones, S. A. empresa sucesora de la editorial italiana Vecchi, el mérito de haber introducido en el mercado español a los más populares héroes del cómic americano de los años 1930. Efectivamente, a través de las páginas de *Aventurero*, *Yumbo* y la *Revista de Tim Tyler* Hispano Americana dio dimensión popular y auténtica difusión nacional al género de la historieta, logrando esto, precisamente, gracias a los personajes del King Features Syndicate que distribuía en Europa la agencia Opera Mundi.

De estos personajes, el más famoso, el que mayor importancia alcanzó en la España de la segunda República y, posteriormente, en los años cuarenta y cincuenta de la posguerra fue Flash Gordon, creación afortunada de Alex Raymond en 1934. Editado primero en el *Aventurero* -versión más o menos fiel de la revista que en Italia publicaba Nerbini con el genérico de *LAventuroso*-, el personaje se afianzó en el gusto de los lectores españoles a partir de esta primera edición, hasta el punto de que, famoso entre los más famosos héroes de la cultura de masas nacional, Flash Gordon ha superado largamente la docena de diferentes ediciones españolas.

1. ¡LA DESTRUCCIÓN DEL MUNDO!

Con este título apocalíptico y sensacionalista, traducción fiel de la versión italiana, comenzó a publicarse el cómic de Flash Gordon en el número 1 de *Aventurero* (14 de mayo de 1935). El personaje se daba en portada de la revista, a todo color, iniciándose sus aventuras cronológicamente a partir de la primera plancha dominical dibujada por Raymond.

Aventurero, núm. 26, de Hispano Americana, con la historieta citada.

Para valorar ésta y otras ediciones que la editorial Hispano Americana acometerá a partir de la versión italiana de Flash Gordon, siempre con un exceso de fidelidad al enfoque dado al personaje por los editores italianos, hay que tener en cuenta la enorme dependencia en los materiales, que durante buena parte de su historia tuvo la empresa barcelonesa respecto de la casa italiana Nerbini, a la cual compró durante varios años las planchas con que publicar los personajes que animaban sus revistas. Es así como Flash Gordon, que Alex Raymond presentaba en la viñeta seis de la primera página dominical como un «graduado en York y renombrado jugador de polo», se convertía en la edición de Nerbini y a través de ella en la española en un «comisario de policía», lo que, además de permitir toda suerte de reflexiones, nos lleva a asegurar que buena parte de las alteraciones que Flash Gordon tenía -en esta primera edición española, en textos y dibujo- se debían a utilizar como material de reproducción el que entonces se difundía en la Italia fascista...

Semana tras semana, los lectores españoles conocieron a través de *Aventurero* la saga de Flash Gordon y, al tiempo que se asomaban a los fantásticos mundos que Raymond inventaba en sus dibujos a partir de los guiones de Don Mooore (hombres-halcones, hombres-leones, reinos submarinos y arbóreos, etc.), conociendo a los protagonistas, buenos y malos integrales, que poblaban la historia, pudieron apreciar también la rápida y progresiva evolución en calidad que Raymond logró en estos años. Y ello con el magnífico complemento que *Aventurero* ofrecía, publicando también X-9, de Raymond; Popeye, de Segar; Tarzan, de Foster; Mandrake, de Phil Davis. etc.; en este magnífico repertorio de personajes Flash Gordon tendrá siempre los honores de la portada (excepto en los números 111 al 118, en que la ocupó «Tarzán»), hasta llegar al número 166 (20 de diciembre de 1938), último de la revista.

2. FLASH GORDON EN LA COLECCIÓN DE *LAS GRANDES AVENTURAS*.

En marzo de 1936, Hispano Americana de Ediciones intenta en España la difusión de un tipo de publicación que, si bien contaba ya con antecedentes -a cargo de Buigas, Heras, El Gato Negro y otros editores populares-, por sus características y calidad de contenidos resultaba una verdadera novedad para el público lector. Se trataba del un cuaderno de historietas que, bajo el título genérico de *Las Grandes Aventuras*, reproducía el modelo italiano del «albo». Ya en el número 47 de *Aventurero* una gacetilla anunciaba con

abundancia de adjetivos: «La magna publicación de esta hora. Una joya de muchísimo texto, impresa a múltiples colores, gran presentación... » Y era verdad. La colección, de gran calidad, se nutría de las planchas ya publicadas en las revistas de la editorial, ahora agrupadas en cuadernos apaisados de contenido monográfico; el primer cuaderno se dedicó a Tim Tyler, el segundo al Agente Secreto X-9 y el siguiente a Flash Gordon.

Este tercer cuaderno se publica como «álbum Flash Gordon» y el título era La destrucción del mundo -24 páginas a todo color, más cubiertas en cartulina, con un precio de 75 céntimos-, en cada página se reproducía una de las páginas dominicales originales, planchas que en la edición de *Aventurero* habían sido fragmentadas en función del tamaño gigante de la revista, dándose en cada portada una plancha y la mitad de otra.

La colección pasó casi inadvertida a pesar de su interés, debido tanto a la abundancia de títulos importantes que entonces llenaban los puntos de venta como a las especiales circunstancias que a la edición había de dar muy pronto la fecha del 18 de julio de 1936.

3. LAS EDICIONES DE HISPANO AMERICANA.

Tras la guerra española, y ante la dificultad existente para la edición de revistas periódicas, la editorial Hispano Americana retoma su antigua colección de cuadernos de historietas, adaptándola a las nuevas circunstancias.

A partir de este momento, Hispano Americana inicia una cadena de ediciones de Flash Gordon, unas veces a partir del material americano pasado por Italia, otras calcándolo de tebeos americanos e incluso dándolo a dibujar a artistas españoles para completar episodios. Las múltiples versiones en cuadernos de diferentes formatos y precios, con un aprovechamiento sucesivo y reiterado del mismo material, repiten muy aproximadamente la ficha hemerográfica de The Phantom.

Cuando los cuadernos de *Las Grandes Aventuras* ya han arraigado en el mercado, se introduce en ellos, a partir del número 21, a Flash Gordon. Primero en grandes cuadernos apaisados, que vuelven a dar el material de *Aventurero* -24 páginas impresas en negro, más cubiertas en papel impreso a todo color, 2,50 pesetas-; la editorial los anuncia como números extraordinarios y como tales publica: El rayo celeste, La ciudad de los hombres-halcones, La sombra vengadora...

Uno de los álbumes recopilatorios, los llamados 'álbum rojo'

Tras estos primeros cuadernos se reinicia la edición del material, en el mismo formato pero con menor número de páginas y precio, a base de partir en dos los episodios anteriores, obteniendo así mayor número de títulos: Curiosamente en estas ediciones Gordon se llama «Flas» sin hache, y el doctor Zarkov pasa a

llamarse Zarro. Las ediciones en cuadernos se complementan con los álbumes que recogen varios episodios, en el mismo formato de los cuadernos, encuadernados primero en cartulina verde -con los interiores impresos en sepia- y luego en cartoncillo estampado en rojo; se daba así nueva comercialidad al personaje. Curiosamente en el primero de estos álbumes se convertía a Flash Gordon en «intrépido periodista».

Cuadernos y álbumes cubrieron varios años de edición a lo largo de la década de los cuarenta, al tiempo que Hispano Americana realizaba otras ediciones del personaje. Interesada siempre en poner de nuevo en marcha una revista de historietas, Hispano Americana lo intentó en diversas ocasiones con escasa fortuna, y ello pese a recurrir como apoyo a la popularidad de Flash Gordon. En 1944, cuando Hispano Americana toma de las manos de Teodoro Delgado la edición de la revista *Leyendas infantiles*, reserva la portada para Flash Gordon, publicando sus aventuras desde el número 100 hasta el 183, período en el que se produce la transición del personaje de las manos de Alex Raymond a las de su ayudante Austin Briggs, por más que en esta edición esto no sea prácticamente perceptible, entre otras razones debido a que las planchas publicadas eran calcadas por dibujantes españoles de revistas brasileñas. Es también en *Leyendas* donde encontramos páginas apócrifas de autores nacionales, dibujadas para empalmar distintos episodios, y como caso más interesante tenemos el material de los números 160 y 161 que está realizado por uno de los hermanos Blasco, más probablemente Alejandro que Jesús como hasta ahora se había afirmado.

También en 1944, Hispano Americana lanzó su publicación *Ediciones Aventurero*, en cuyos números 19 al 31 se publicó en portada el episodio, dibujado por Austin Briggs, en que Flash Gordon se enfrentaba con los «duendes». Se trataba de aprovechar la comercialidad del personaje para levantar una publicación, que ya desde su primer número acusaba los problemas derivados de la nueva orientación que la posguerra imponía a las publicaciones de historietas, más graves respecto de una revista que se producía según el recuerdo de modelos de los años treinta; ello y la más realista competencia de otros editores españoles arrastró a este segundo *Aventurero* a su desaparición.

Tras publicar algunos episodios de Flash Gordon en la Serie Extra -y entre ellos el muy famoso entre los aficionados "Flash Gordon vuelve a la Tierra", en tira diaria de Briggs-, Hispano Americana intenta en 1949 una postrera comercialización de Flash Gordon al incluirlo en el sumario de su nueva revista *Rip Kirby*, la cual en sus trece números de vida publicó material de Briggs, sin que tampoco ello contribuyera a salvar la revista.

Hay que convenir aquí cómo, siendo cierta la apreciación de Hispano Americana según la cual el material de Flash Gordon era una baza comercialmente fuerte para respaldar una publicación de historietas, ello fallaba al cambiar las condiciones de mercado, que no permitían asegurar la vida de un título sólo porque en él se dieran una o dos páginas de un material importante, máxime cuanto que, al abandonar Alex Raymond el dibujo de Gordon, esta serie decayó notablemente pese a la buena voluntad y oficio de Briggs. Sin embargo, quedaba establecida la leyenda de Flash Gordon, basada realmente en la popularidad lograda entre los lectores españoles, y ello dará lugar a otra cadena de ediciones de circunstancias, cuando Hispano Americana renuncie prácticamente a la edición del material americano.

4. EL FLASH GORDON DE MAC RABOY.

A partir de 1948 un nuevo autor se hace cargo de la realización de la página dominical de Flash Gordon para King Features Syndicate. Se trata de Mac Raboy, dibujante poco conocido y peor valorado. Son precisamente estas planchas las que, por distribución en España del International News Service, se van a publicar en los últimos años cuarenta y a comienzos de la siguiente década.

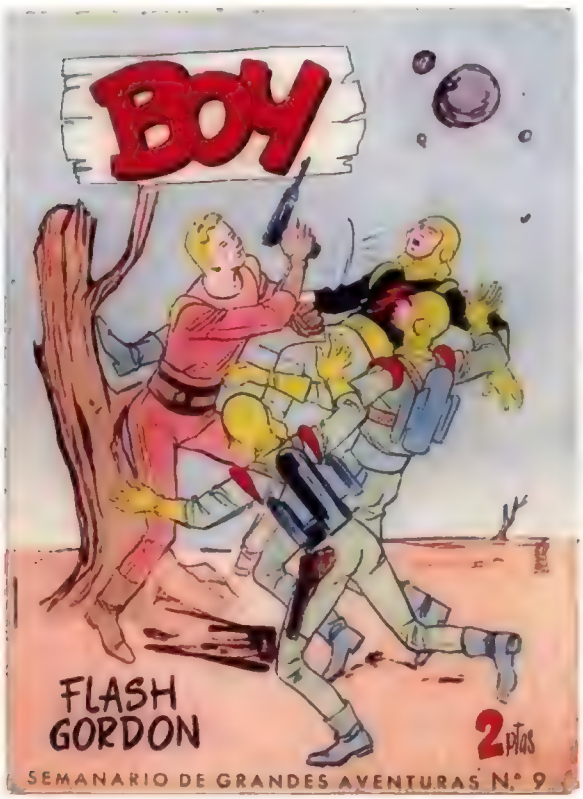
En 1949 comienza a editarse la revista *Aventuras Maravillosas*, la cual no hace sino repetir el viejo modelo más o menos cercano de *Aventurero* , que en el fondo no es sino una mala imitación de los suplementos dominicales de los diarios americanos -se trataba de ocho páginas de gran tamaño en formato vertical, la primera y la última a todo color, con un precio de una peseta-, y destinaba su contraportada a publicar el Flash Gordon de Mac Raboy, bajo el título genérico, pasado por la traducción popular mejicana, de Roldán el Temerario, nombre con que el material se difundía en Hispanoamérica. Cuando a los pocos meses desaparece *Aventuras Maravillosas,* víctima de la falta de una línea editorial, otra joven empresa:

Selecciones de Historietas Graficas toma la mayoría del material para lanzar *Aguilucho*, publicación que, con su gran formato (ocho paginas e interiores en negro) repite la aventura de la anterior; a partir de su número tres, *Aguilucho* publica a todo color las páginas centrales y dedica la página cuatro a Roldán el Temerario.

Y con ello llegamos a la última etapa de *Chicos*, una de las más famosas publicaciones de la historia del tebeo español. A partir de la llamada «segunda etapa», la revista pasa a formato de bolsillo, titulándose *Chicos al alcance de todos*, y en un fallido intento de renovación editorial, se sustituye por segundones y material de agencia a los grandes dibujantes que en la década anterior habían dado fama a la publicación. Es así como en el número 23 (24 de diciembre de 1950) comienzan a publicarse los cómics de Big Ben Bolt, Johnny Hazard y Flash Gordon, a los que posteriormente seguirán Rip Kirby, Cisco Kid y Brick Bradford.

Se trata del Flash Gordon de Mac Raboy -sobre guiones de Don Moore- y comienza a publicarse precisamente por la misma plancha, con copyright de 1950, que *Aguilucho* había publicado primero en su número tres; el personaje permanecerá en este *Chicos* hasta el número 64 (27 de abril de 1952), cuando la revista se llamaba ya desde su número 50 *Chicos Deportivo*.

Aún se produce otra edición del material dibujado por Mac Raboy, cuando en 1953 la S. A. E. Gráficas Espejo lanza su colección de *Cuadernos Ilustrados de Sucesos*. En ellos encontramos el material con copyright de 1952, publicado también bajo el genérico de Roldán el Temerario.



Flash Gordon en la revista Boy, núm. 9, con cubierta dibujada por Federico Blanco

5. LA TIRA DE DAN BARRY

A partir de noviembre de 1951, se reanuda la producción de la tira diaria de Flash Gordon, apareciendo al frente de la misma Dan Barry, que posteriormente comienza a difundirse en la revista *Boy* a partir de 1953 -se trata de una revista de gran formato, doce páginas, la primera y la última a todo color, 2 pesetas-, que en cierta medida repite los modelos anteriores, inspirados en el *Aventurero*; sin embargo, aquí hay diferencias esenciales, como es la inclusión de material español de calidad, lográndose contenidos más completos a

favor del mayor número de páginas. *Boy* dedicaba inicialmente su doble página central (con cinco tiras, de 1952, por página) a Flash Gordon, comenzando la historia en el momento en que éste llega con María y Ray Carson al planeta Tanium.

Hasta 1956 no vuelve a editarse el material de Dan Barry en España, en los cuadernos de Publicaciones M. A. S, que compartía con Steve Canyon (traducido por Luis Ciclón) y The Phantom -18 páginas impresas en negro, más cubiertas a color, 5 pesetas-, comenzando la edición en un momento, inmediatamente anterior a la parte publicada por *Boy*, empalmando el último cuaderno editado -nº 13- con la llegada a Tanium.

Publicaciones M.A.S., con tres héroes americanos compartiendo la tripa.

6. COLECCION HEROES MODERNOS: FLASH GORDON.

Cuando Dólar comienza a publicar su colección de cuadernos *Héroes Modernos* lo hace basándose en la popularidad de la marca Flash Gordon y El Hombre Enmascarado entre el público español, intentando resucitar sobre la base de estos personajes el viejo modelo de la colección *Las Grandes Aventuras*. Efectivamente, Dólar lanzará, en cuadernos apaisados de formato grande, impresos en negro, con portadas en color y con un precio módico, una serie que, comenzando la publicación con el material de tira dibujado por Dan Barry, empalmará posteriormente con el material de Alex Raymond, reproducido fotográficamente a partir de los cuadernos de la editorial Hispano Americana.

La colección constituye una interesante novedad en el panorama editorial del tebeo español de esos años, momento en que no existía ninguna publicación similar, pero, desgraciadamente, esta novedad no se correspondió con un éxito comercial equivalente.

En el número 70, Dólar transforma la colección de cuadernos en otra de "novelas gráficas", una de las primeras que se han difundido en España con este calificativo, divididas en varias series agrupadas por colores, publicándose Flash Gordon en la serie Amarilla junto a otros personajes famosos. En su conjunto, ambas ediciones tuvieron el interés de ofrecer al lector español una panorámica bastante completa de la saga de Flash Gordon, y ello a través de sus varios dibujantes, cosa que antes no había hecho ninguna otra editorial; lástima que en cambio la edición se resintiera de múltiples fallos de retoque y montaje, muchos de ellos originados por el deficiente material de reproducción de que se partía.

En 1964 la editorial Dólar vuelve a lanzar su colección *Héroes Modernos*, ahora con tres series, estando dedicada la Serie B a Flash Gordon y recogiéndose en ella el material de Dan Barry y Mac Raboy en 75 cuadernos que repiten el modelo de la anterior edición, con el único cambio de las portadas y el aumento de una peseta en el precio. Posteriormente, y como en la anterior ocasión, esta colección pasa a editarse en el formato llamado 'Publicaciones Gráficas', con la interesante novedad que supone el que en algunos episodios de Flash Gordon se aprecie cada vez más el trabajo de Ric Estrada, ayudante de Dan Barry, que se hace cargo de la tira diaria a partir de 1965.

Como un último producto de Dólar, hay que contar la edición el libro que realiza a finales de 1964 -96 páginas a todo color, tapas en cartoné estampado, 50 pesetas- recogiendo uno de los episodios de Flash Gordon con los «chicos del espacio» dibujado por Dan Barry. Hay que señalar cómo este libro, y -sus equivalentes dedicados a The Phantom y Mandrake- no logró la suficiente aceptación comercial.

En resumen, puede afirmarse que la editorial Dólar cumple un papel similar en los años sesenta al que en la década de los cuarenta desempeñó Hispano Americana de Ediciones, al poner al alcance del público popular español, en ediciones mediocres pero representativas del nivel del mercado, los héroes más clásicos del cómic estadounidense.

Una de las recopilaciones, en cartoné, publicadas por Dólar del personaje.

7. OTRAS EDICIONES DE FLASH GORDON.

Dada la popularidad de este personaje y la movilidad que la distribución puede alcanzar por la edición en periódicos y revistas de diverso tipo, resulta sumamente difícil llegar a una documentación total de las ediciones. Es así como debemos ahora dar referencia a varias publicaciones de distinto signo.

-Soriano Izquierdo, dibujante responsable del montaje y los contenidos de *Jaimito* desde hace más de veinte años, asegura que en este tebeo valenciano se publicó Flash Gordon en los primeros años cuarenta. No lo hemos podido comprobar y así transmitimos el dato.

-En los años sesenta, la revista *Flaps*, de Valladolid, dedicada a temas de aeronáutica, publicó esporádicamente el Flash Gordon de Dan Barry.

-En 1966, el suplemento infantil del diario *El Alcázar* comienza a publicar en su número del 20 de agosto a nuestro personaje, con el genérico de Roldán el Temerario, en el episodio «Los mongoles del espacio», dibujado en el particular estilo de Ric Estrada. Este material se publica hasta el 22 de octubre de 1966, cuando ya el suplemento había tomado el título de *Chio* y llegaba a su número 42.

-En octubre de 1966, la revista infantil *Domi*, plataforma publicitaria de los productos Toddy, comienza a dar la tira diaria del personaje, de nuevo con el titulo de Roldán el Temerario, agrupada en páginas y con una curiosa presentación verdaderamente antológica: (...) es un tío fenomenal!, famoso por su valentía, siempre decidido a mantener la paz en el Universo.

8. BURU LAN COMICS.

En enero de 1971 aparece en el mercado la colección *Héroes del cómic,* que en mayo del mismo año comienza a publicar su serie Flash Gordon. Se trata de los fascículos de cómics de Buru Lan, S. A. Ediciones, a todo color y con una presentación muy cuidada, si bien los editores remontan el material original en un formato de página adecuado a su planteamiento editorial. Los fascículos de cómics de Buru Lan se apoyan en la aceptación popular de los personajes del cómic americano, dirigiéndose a un público oficialmente adulto y estimulando el coleccionismo.

Esta edición, la más completa y ambiciosa que nunca se ha hecho en España, arranca del mejor material de Alex Raymond y posteriormente se vuelve hacia atrás, en fascículos de la serie cero, similarmente a como antes hiciera la editorial Dólar para dar el primer material dibujado por Raymond. También se publicaron en la misma colección las páginas dominicales de Austin Briggs y la primera época de tiras diarias de Dan Barry.

Con ello se cerraba, en los primeros años setenta, el ciclo de ediciones españolas de Flash Gordon, que se completarían en el futuro con la repetida inclusión del personaje en las páginas de los periódicos españoles en formato de tira diaria y luego con posteriores ediciones cada vez más respetuosas con las obras originales.

RIP KIRBY Y ALEX RAYMOND. LA MADUREZ NOSTÁLGICA

EDUARDO MARTÍNEZ-PEÑA

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 2, 22-I-2009

Resumen / Abstract:

Notas: Este texto fue publicado previamente en la revista teórica Dentro de la viñeta, pero incompleto. Aquí aparece tal y como lo concibió su autor.

RIP KIRBY Y ALEX RAYMOND. LA MADUREZ NOSTÁLGICA.

La obra inicial. La narrativa sensorial.

Alexander Gillespie Raymond nació en New Rochelle (Nueva York) el 2 de octubre de 1909. Murió un 6 de septiembre de 1956 con 47 años a consecuencia de un desgraciado accidente automovilístico acontecido en Westport (Connecticut). Conducía un cupé de la marca Corvette propiedad de su amigo Stan Drake, otro dibujante de cómics autor de la strip *The Heart of Julliette Jones* y también ocupante del vehículo. Raymond murió de manera instantánea. Drake salió del lance con importantes contusiones. Con su muerte desaparece en plena madurez creativa uno de los grandes artistas del cómic, autor de cuatro magníficas obras -cuatro grandes clásicos- que lo convierten en uno de los pioneros del medio. En definitiva, uno de los autores más reconocidos e imitados de todos los tiempos. Uno de los referentes más incuestionables de la industria.

Sus comienzos son oscuros pues trabaja como dibujante no acreditado (negro) en dos famosas obras realizadas por los hermanos Young entre 1931 y 1933. Chic autor de *Blondie* y Lyman que hacía lo propio en *Tim Tyler's Luck*. Raymond que además de narrador de cómics tenía una vocación acusada hacia la pintura y la ilustración, inicia una fructífera carrera que se materializa publicando en revistas, realizando carteles de cine, sobrecubiertas para libros y las ilustraciones para un título llamado *Scuttle Watch*. Pero esta tan prometedora carrera, pródiga en satisfacciones y en rendimientos económicos, se ve en la necesidad de deponerla para poder cumplir con los plazos de entrega de las tres obras iniciales que forman parte de su extraordinario currículo: *Flash Gordon, Secret Agent X-9* y *Jungle Jim*, todas iniciadas en los albores de 1934 para King Features Syndicate.

A comienzos de la década de los años treinta los cómics seriados y canalizados por la prensa habían ampliado sus temáticas y sobre todo sus grafismos hacia géneros de aventuras, policíacos, ciencia ficción y cualquier otro manantial temático procedente de los *pulps* o de la narrativa popular. Series como *Buck Rogers* (dibujada por Dick Calkins y distribuida por la agencia de John Dillie), *Tarzan* (Hal Foster para United Features Syndicate) y *Dick Tracy* (Chester Gould para Chicago Tribune N.Y. News Syndicate) -con permiso de *Wash Tubbs / Captain Easy* (Roy Crane para NEA Syndicate)- constituían llamativos éxitos de ventas para sus empresas distribuidoras. En 1933 Joseph Connolly director de King Features Syndicate decide hacer competencia a estos éxitos y contrata como dibujante a Alex Raymond para la revitalización de tres series con formatos similares a las realizadas por sus recién creados antagonistas. *Flash Gordon* en formato página dominical ocupando las dos terceras partes de la misma y con ambiente espacial. Para ello parte de los supuestos argumentales narrados en la novela *When the worlds collide* obra de Edwin Balmer y Philip Wylie. El tercio restante vendría ocupado por *Jungle Jim* a modo de topper y ambientado en aventuras selváticas y exóticas. Ambas series se iniciaron el domingo 7 de enero de 1934.

Recopilaciones de Secret Agent X-9 en Francia.

Para competir con la serie policíaca, la afamada *Dick Tracy*, Connolly contrató a un novelista de éxito en horas bajas y excesivamente aficionado a los destilados y a las juergas. En efecto, la mayor producción literaria de Dashiell Hammett, tal era el novelista en cuestión, ya había sido editada. Ese mismo año salió al mercado su última novela (*The Thin Man*) y su actividad iba a orientarse hacia el poco honorable camino de vivir del cuento y a expensas de su esposa Lillian Hellman, apoyándose en ella para coquetear con un mundo intelectual en el que no tenía cabida y no era admitido, además de actividades políticas (con orientación ideológica hacia la izquierda) que no le requerían la concentración que se necesita para escribir novelas. Concentración y hálito creativo que se había terminado de ahogar en todo tipo de licores. El 22 de enero del mismo año comenzaba la serie *Secret Agent X-9* en la que Raymond, estimulado por el prestigio del que fuera genial novelista dio lo mejor de su prístino y genial oficio. Las tres series fueron bendecidas con un sonado éxito. Hasta tal punto que se consolida una auténtica Edad de Oro del cómic yanqui, época insigne que se revalida con la aparición de *Terry and the Pirates* (Milton Caniff para Chicago Tribune N.Y. News Syndicate) y toma auténtica dimensión cuando Hal Foster abandona *Tarzan* en manos de Burne Hogarth y da vida a *Prince Valiant* para la misma agencia que trabajaba Raymond.

La tarea de Alex Raymond ilustrando las tres series y manteniendo a la vez una prometedora carrera como ilustrador era demasiado titánica y escurridiza para poderla salvaguardar por lo que las consecuencias no se hicieron esperar. Cuando Hammett abandona *Secret Agent X-9* el 20 de abril de 1935 tras rendir los cuatro primeros episodios -realmente por cobrarlos pues lo que es escribir sólo lo hizo en el primero de ellos, el extraordinario "The Top", proponiendo argumentos en los tres siguientes que escribiría el propio Raymond o cualquier guionista de la agencia de manera sensiblemente más apática- se desinteresa de la serie por lo que ésta se realiza con la ayuda de sus asistentes o directamente consumada por ellos, como es fácilmente apreciable en las tiras que vienen sin firmar. Autoría probablemente atribuible a Allan Dean en las realizadas en abril y mayo de 1935 y a Charles Flanders las correspondientes a finales de 1935 y principios del siguiente año. Raymond deja de aparecer en los créditos el 11 de enero de 1936, mientras la serie sigue su propio curso largo y pleno en dibujantes, algunos excepcionales como Al Williamson entre 1967 y 1979.

Ediciones de Secret Agent X-9 en Portugal y en Bélgica

La serie complementaria de *Flash Gordon*, *Jungle Jim*, recibe en muchas de sus páginas la notoria ayuda del tampoco acreditado hermano de Raymond, James, además del casi siempre presente Austin Briggs, gran asistente de Raymond y negro por humildad. El hecho es bastante perceptible no ya sólo en la carencia estilística que ostentan las páginas realizadas en tándem por el titular y su asistente, sino por la presencia de una rúbrica que tan sólo se expresa por la letra "R" y no el nombre completo que aparecía en las tiras y dominicales de sus otras series o de las páginas del propio *Jungle Jim* cuando son realizadas por su legítimo autor. La asistencia en *Flash Gordon* viene de la pluma del guionista Don Moore que da a la historia una mayor consistencia, un carácter continuado en forma de narración río, una más correcta definición de personajes y un hilado argumental que la serie adolecía desde sus inicios.

Con la llegada de los asistentes el trabajo de Raymond mejora ostensiblemente. Por un lado la estructura narrativa de *Jungle Jim* gana enteros y desarrolla unas historias más compactas (apreciables desde el tercer episodio iniciado un 14 de julio de 1935) con fascinantes personajes secundarios entre las que destacan de manera especial las gráciles damas, tanto la mojigata Joan Peters- con un rostro que recuerda al de Marion Davies o peor aún, a la mojigata Jean Arthur- como la aventurera malvada y después novia de Jim Lilly De Vrille, que aportan a la obra un interés romántico en el que el autor se mueve como un consumado maestro. El supuesto argumental de la serie se amplía y el apolíneo Jim pasa de cazador de fieras para zoológicos a mercenario, lo que le aleja del rol de héroe desprendido, para finalmente, y a consecuencia de una guerra inminente, la II Guerra Mundial, reconvertirlo en patriota con oficio de espía y saboteador y consabido empleo militar que lo reconcilia con el mundo de los héroes del que es un claro referente. Salvo contadas épocas, el trabajo gráfico de la serie jamás alcanzó la maestría que derrochaba su compañera de página, maestría que ha consolidado a su autor como un grande entre los grandes. El paisaje por el que Raymond mueve al apolíneo protagonista no tiene excesiva caracterización, variando de las selvas de Birmania y Malasia, a las de Indonesia, islas del océano Pacífico, Afganistán, Panamá e incluso EE UU como si de una obra "hard boiled" se tratara.

Flash Gordon se convierte en la obra más querida de Raymond consecuencia de la decepción sufrida tras el naufragio del dionisiaco Hammett y que pese a todo rindió uno de las mejores historias policíacas que ha dado la narrativa en viñetas de todos los tiempos. El estilo ingrávido y romántico de Raymond se somete a todo tipo de experiencias estilísticas que afectan desde las atrevidas e inspiradas diagramaciones con pictogramas irregulares y panorámicos cargados de dramatismo, al uso narrativo de las tramas manuales que inciden sobre los sentimientos y sensaciones que el relato produce en personajes y ambientaciones escénicas del variado paisaje y paisanaje de Mongo. En ese mitológico escenario de ensueño se mezclan con precisión los elementos tecnológicos, las historias de aventuras, los lances de espada y quimeras y el hálito romántico y erótico plagado de todo tipo de figuraciones y damas hermosas. Esta diagramación tan libre con dibujos emocionales se comienza a apreciar a finales de 1934 (con la historia del torneo de Mongo) alcanzando los vértices del clímax en diciembre de 1935, en una viñeta cargada de pasión en la que la hija de Ming intenta convencer a su esposo, el príncipe Barin, de la inutilidad que representa entrar en guerra contra su padre (15-XII-1935). Entre 1936 y junio de 1938 la estética de Raymond pasa a ser cada vez más ilustración y el expresivo tramado manual que define contraluces y pasiones va paulatinamente derivando a

iluminación por contrastes con manchas negras. Asimismo la maquetación tiende a ser más homogénea y regular al poseer las viñetas el mismo valor narrativo. El acabado se hace más preciso y los personajes quedan más definidos en su fisonomía. El 5 de junio de 1938 desaparecen los globos de texto y las viñetas se tornan ilustraciones que desarrollan secuencias en clara influencia "fosteriana" (de su obra *Prince Valiant*). El texto alcanza una mejora narrativa evidenciable en la buena construcción de personajes que se mueven en el fantástico reino de Trópica.

Precisión y elegancia en la fisonomía y en los vestuarios para Flash Gordon

La página dominical que alojaba en desproporción a los dos émulos de Gary Cooper finaliza por motivos ajenos a su autor el último día de abril de 1944. Alex Raymond es llamado a filas ejerciendo en la armada como oficial (igual que sus creaciones) y destinado en tareas artísticas o comerciales que le mantuvieron, para su fortuna, alejado de los fregados del frente. Es sustituido por el eficaz artesano Austin Briggs -ayudante de Raymond y autor de la tira diaria de *Flash Gordon* iniciada en 1940- primero de los muchos autores futuros que trabajaron en esta cabecera. *Jungle Jim* queda en manos de su hermano James Raymond apreciándose en la *topper* buena parte del estilo de Briggs.

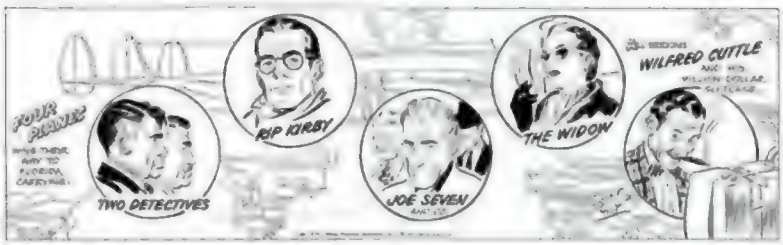
Flash Gordon es uno de los cómics más imitados de todos los tiempos, probablemente el que más junto a *Prince Valiant* y *Superman*. Que Alex Raymond sea un referente en la industria de la historieta acaso se deba a su inherente capacidad de convertir un texto deslavazado en una historia que es plétora de pasiones y estremecimientos. Un despliegue sensorial que halla su certidumbre en la composición arriesgada, el entramado manual y la ingravidez postural de fuerte calado erótico que evoluciona a ilustración con perfecto delineado de anatomías masculinas y sobre todo femeninas. Nadie ha representado con más fuerza las pendencias entre féminas ni ha tapado mejor sus ebúrneas carnes curvadas con jirones de un vestuario de diseño.

La madurez. La narrativa global.

Alex Raymond se reincorpora a la vida civil tras su desmovilización en 1946 reintegrándose a su anterior actividad laboral en la misma agencia. Si la rutina bélica trajo los suficientes cambios de preferencias en la población vencedora, también afectaron de la misma manera a un autor que la experiencia había hecho madurar. La visión de una realidad tan estremecedora como la guerra y ciertos y lógicos reparos al encasillamiento representan suficientes motivos para que la estilística de Raymond diera un giro de timón y buscara en el realismo argumentos para sus nuevos cómics. *Rip Kirby*, iniciada el 4 de marzo de 1946, es aparentemente una historia encuadrada en el género policiaco y protagonizada por un detective neoyorquino, excombatiente como su autor, mezcla de sabio, playboy y héroe al uso de seriales de cómics. Una visión aparentemente simplista. Pero es algo más.

Se podría pensar que la serie podría emanar de supuestos similares de aquella que había realizado doce años antes. En absoluto. Ni Kirby se parece al agente secreto X-9 ni la nueva serie se sitúa en los contextos estilísticos de aquella firmada por Hammett. Raymond olvida los referentes del género al acabar el breve y extraordinario primer episodio (único realmente tributario del género) para derivar a temáticas de

melodrama, intrigas sentimentales, crónica de cosmopolitas viajes y relatos dramáticos con gángsteres y mujeres fatales. Su argumento se abre, sus personajes ganan en matices y el conjunto adquiere un variopinto mestizaje que resulta enriquecedor.



Los personajes de la *Rip Kirby*. Debajo: las cuatro primeras tiras de la serie.

Rip Kirby no se parece en absoluto al taciturno y esquemático héroe pulp que protagonizaba de manera tan lacónica su anterior obra. El personaje, pese a ser un héroe que lo es, asume distancias ético estéticas insalvables con el precedente "hammettiano" siendo su humanidad, como es lógico suponer, la que lo sitúa en un plano de construcción diametralmente opuesto. La humanidad de Kirby se manifiesta en muchos de sus atributos entre los que destacan su edad algo madura, su sentido del humor -es un personaje que ríe- y en su empaque elegante pese al uso de unas coquetas gafas que representan su divisa más reconocible. Kirby es un hedonista de gustos refinados y culturalmente elevados entre los que destaca su componente científico, su capacidad literaria, el gusto por el arte moderno y su afición a la música y a tocar el piano. Curiosamente, Raymond lo distancia de un público de gustos populares al hacerle partícipe de otro tipo de apegos tan mundanos como el golf, los coches de marca (a ser posible elegantes cupés), su extraordinario fondo de armario y su gusto por el refinamiento en el vestir, los eventos sociales que rozan el esnobismo y las mujeres bonitas. Es un misógino vanidoso y ególatra que adora la soledad, o lo que es lo mismo, su propia compañía, porque lo que más quiere es a sí mismo y a su cuidado y ordenado entorno material con que rodea su sibarítico estilo de vida. Se trata de un personaje actual, ajeno al moralismo, inmaduro para el amor y el compromiso, ambiguo y distante en sus relaciones con las damas -siempre permanece frío pese al irresistible magnetismo que exuda- célibe convencido y solitario por elección.

Esta humanidad y personalidad que derrocha es consecuencia de un pautado y casi imperceptible proceso evolutivo (que también es desarrollado por John Prentice, el mimético sustituto del titular a consecuencia de la muerte de éste) de un personaje que avanza hacia el intimismo desde unos estrenos algo más arquetípicos que lo señalan como héroe de guerra, figura de prestigio ante estamentos del poder (policías, periodistas, jueces, banqueros o incluso científicos), fiel amigo de sus amigos (sobre todo de excombatientes de la gran guerra), y novio pendiente pero no enamorado de la tan adorable como escasa de luces Honey Dorian. Ese intimismo es el que lo hace recluir en su extraordinario apartamento de soltero, refugio llevado por el impecable Desmond, su valet con librea, del mismo modo que lo convierte en un cosmopolita ajeno a las normas morales prescritas por el quinto mandamiento y dado a un discreto y pecador libertinaje que nunca pudo ser excesivamente explícito por una cuestión tan prosaicas como la censura. La extraordinaria, compleja y afortunadamente conspicua Pagan Lee / Madelon proporciona el reverso más pagano del genial personaje. La relación de ambos se hace

especialmente tórrida en la historia "La muerte de Pagan Lee" (entre el 19 de abril y 10 de agosto de 1954), donde los juegos de iluminación amparados por tramas manuales envuelven la historia en influencias expresionistas y nos devuelven al gran Raymond de los momentos geniales de *Flash Gordon*.

Siguiendo con los ricos aspectos conceptuales del cómic, la obra se vincula, al menos en apariencia, a una actitud elitista o si se quiere de racismo cultural. Las clases dominantes se retratan en variadas ocasiones como cultas y educadas mientras que buena parte de los delincuentes, al menos los más sanguinarios, tipo Mangler, Fingers Moray o Joe Seven, provienen de estratos sociales más deprimidos en sus aspectos culturales y por supuesto económicos. En ocasiones la redención de las mismas se identifica con el beneplácito del Sistema para dar servidumbre a los caciques del saber y de cuenta bancaria alta, caciques cuyas labores productivas para la sociedad no resultan demasiado patentes. Sobre este criterio se posicionan personajes tan bien definidos como Desmond (cuyo pasado oscuro proporciona brillantes coartadas narrativas) o el proletario en libertad condicional e injustamente acusado en el episodio titulado "Bobo el justiciero". Este postulado elitista no es cerrado pues en la obra también se prodigan la presencia de malvados refinados de gustos epicúreos que esconden intenciones tan aviesas como el asesinato, el rapto o la conspiración, valiendo como ejemplo los ridículos hermanos acompañados de una madre castradora de emociones que protagonizan el noveno episodio, "La amarga verdad" (entre el 10-I-1949 y 21-V-1949) en el que la voluble Honey cae prendada de uno de ellos teniendo que ir al rescate un Kirby sobrado de inteligencia y recursos. Se hace conveniente destacar que en ese mencionado episodio se rinde homenaje e inspiración a una conocida historia de *Dick Tracy* ("Boda macabra") publicada en prensa entre el 5 de julio y el 25 de agosto de 1939.

Otra de las características más interesantes de la serie (o menos, según se mire) es la línea argumental algo incoherente en la que episodios de enorme presencia dramática plenos de temas ásperos se alternan con otros en la que la frivolidad y la comedia de costumbres campa con libertad. Por seguir con la casuística de ilustrar con ejemplos las ideas desarrolladas merece la pena destacar el episodio undécimo, "Valerie Stone" (5-IX-1949 a 3-XII-1949) en el cual el genial Raymond rinde cálido respeto a la figura gigante del ilustrador Norman Rockwell, también vecino de New Rochelle y admirable retratista de lo que podría considerarse una América pueblerina orgullosa de sus raíces e impregnada de una normalidad rutinaria. El homenaje toma cuerpo en la tira diaria del siete de noviembre ,casi un calco conceptual de la famosa ilustración de Rockwell titulada *The Gossips* (1948) y genial retrato de una pequeña y tranquila localidad en donde el interés por las vidas ajenas constituye el respetable entretenimiento de una comunidad bienpensante y aburrida. Téngase en cuenta que las temáticas que dan lustre a las *soap operas* eran en los años cincuenta germen argumental de muchos cómics de la prensa (*Mary Perkins on Stage, Big Ben Bolt, Rex Morgan M.D.* o *The Heart Of Julliette Jones,* entre otras), caracterizadas por las intrigas sentimentales y dibujadas con un realismo que en muchas ocasiones bebía de las influencias del romántico y preciosista estilo de Raymond.

Rip Kirby es una obra editada en el formato de tira diaria con inauguración en más de quinientos rotativos en donde la madurez de Raymond se expresa en todo su esplendor. La elección de tan constreñido formato puede rubricar esa mencionada lucidez. Al huir de espectaculares composiciones de páginas dominicales el control de la obra era más fácil de asegurar ya que resultaba innecesaria la presencia de ayudantes con tendencias a personalizar sus realizaciones. Como además es una obra realista, naturalista en bastantes episodios, la preparación documental que precisa se hace más fácil de moldear al haber menos espacio para el escenario y resultar esencial para la vertebración narrativa. En *Flash Gordon*, Raymond era el creador de todos los elementos que configuran el ambiente, pero en una obra realista éste debe adscribirse

a los patrones físicos y geográficos en donde se sitúa la acción. Si la obra hubiese gozado de una edición dominical el artista se hubiese visto impelido a un esfuerzo excesivo en donde la presencia de asistentes se haría necesaria y con seguridad notoria. Pese a todo su arte rebasa la penuria del medio y rinde páginas de estilo inimitable, plenas de sensaciones, en donde su tramado manual (aunque también usa el mecánico) sigue siendo responsable de una iluminación y un contraste de luces y sombras que proporcionan la textura y *clasicidad* de su técnica inimitable y sobre todo superior.

El raciocinio del artista se hace apreciable al superar los límites de su aptitud fabuladora. Guionistas como Ward Greene y sobre todo Fred Dikenson, responsable del incremento de calidad de la obra a partir de 1948 (aunque hay fuentes que sugieren que este escritor se hace cargo de los guiones a partir de 1952), acuden al auxilio para dotar al conjunto de una armonía literaria y liberarla de banalidades. No hay que olvidar que la competencia en la escritura de textos del genial autor era más bien escasa.

El 6 de septiembre de 1956, Raymond dio la última curva de su vida en plena madurez creativa y alejado, por tanto, de la inevitable decadencia que acompaña a la senilidad. Dejó incompleto el episodio treinta y cinco que se clausuró el 29 de aquel mes. Realmente dejó incompleta una obra y probablemente inédita alguna más que, dada su juventud, todavía podría haber iniciado. Pero al igual que dejó porciones de arte incompletas donó a la industria un legado que se revalida con el tiempo. Un autor inimitable. Un pionero que llegó a ser clásico. Un dramaturgo de la aventura y un cronista del melodrama.

LOS COMICS DE LA SEGUN
PRECISO SOBRE TIMELY
MANUEL BARRERO

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 6, 7-XI-2010

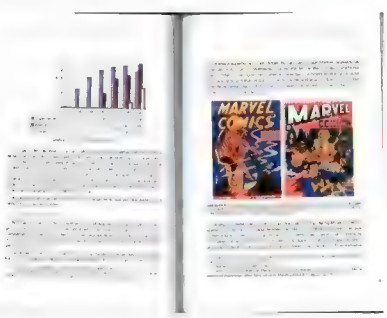
Reseña:

COMICS DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL, LOS (2010, UCA)

LOS COMICS DE LA II GUERRA MUNDIAL
UN ESTUDIO PRECISO SOBRE TIMELY COMICS

El último año, si contamos a partir de octubre de 2009, ha sido pródigo en textos teóricos sobre viñetas en nuestro país. Han aparecido libros de actas, libros sobre los cuadernos de aventuras, sobre novelas gráficas, sobre superhéroes y sobre autores de superhéroes, libros sobre editoriales centenarias, libros sobre la censura en los cómics, libros que forman parte de volúmenes antológicos, libros sobre filosofía y superpoderes, recopilaciones de columnas periodísticas sobre cómics, manuales de divulgación y didácticos sobre cómo dibujar cómics...

Uno de estos libros es el de José Joaquín Rodríguez Moreno que lleva como título completo *Los cómics de la Segunda Guerra Mundial. Producción y mensaje en la Editorial Timely (1939-1945),* un texto editado por el servicio de publicaciones de la Universidad de Cádiz. La importancia de este trabajo no reside únicamente en el tema tratado, interesante ya desde el planteamiento, ni por el hecho de que sea un libro publicado por una universidad, cosa poco común en España (aunque esto tampoco valide los contenidos de un ensayo). Se subraya su importancia por la calidad del trabajo de investigación que ha concluido en este libro.



Uno de esos libros con gráficas y estadísticas.

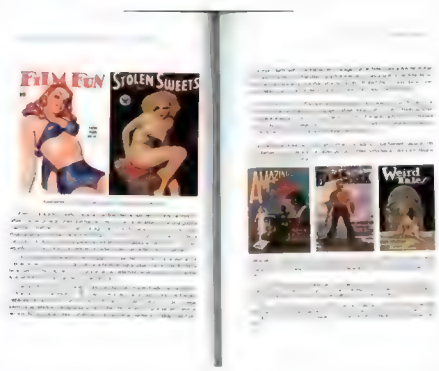
Estamos ante un ensayo científico, ya que este libro es la publicación de un trabajo de investigación (antes, tesina), con el que su autor logró el diploma de estudios avanzados universitarios desde el Departamento de Historia Moderna, Contemporánea, de América y del Arte tras sus estudios desarrollados en la Facultad de Filosofía y Letras de Cádiz. Por lo tanto, el texto se ajusta a un modelo de discurso que podría no ser grato para el aficionado habituado a leer sobre el cómic. Y así es, en efecto, se trata de un libro con índice ordenado, sin divagaciones ni digresiones, preciso en la exposición, con profusión de notas al pie, constantes llamadas a la bibliografía final y con gráficas estadísticas. Sin embargo, los detractores de este tipo de estudios se van a llevar un chasco: el libro es más ameno que la mayoría de los textos divulgativos que han visto la luz en España durante el último año. Está repleto de información, documentación

contrastada e imágenes, en color, que no son meros adornos en la página sino que forman parte necesaria de los argumentos que expone el autor; o sea, es un libro entretenido pese a su densidad.

Los cómics de la Segunda Guerra Mundial es un trabajo sobre el periodo prebélico y bélico que se vivió en las editoriales estadounidenses de *pulps* y cómics, precisamente cuando triunfan los superhéroes, esa mitología del siglo XX. Rodríguez Moreno se adentra en este periodo tras una sintética contextualización histórica, más una discusión aclaratoria sobre la importancia de los *pulps* y los cómics en la prensa de la época, para luego hablar con detalle del modelo de producción de los *comic books*, algo sobre lo que habitualmente pasan de puntillas los teóricos de los tebeos de superhéroes. Luego, el autor se centra en la editorial Timely, una de las más emblemáticas del periodo, para describirnos su nacimiento y auge, su plantilla, los tipos de cómics que se hacían en ella, las finanzas de la empresa y, finalmente, los mensajes emitidos a través de las historietas que publicaron, con un repaso a diferentes tipologías características (héroes, villanos, orientales, mujeres, jóvenes y negros).

La lectura de las 216 páginas es rápida y resulta grata, pero el libro se acaba y quedan varias preguntas sin responder atronando en la cabeza. Hay alguna concesión innecesaria (la descripción del tejido sociolaboral norteamericano es muy correcta, pero la atención depositada en la integración de la mujer en la sociedad en las páginas 22-23 no es relevante para este estudio, como se demuestra en las conclusiones), hallamos alguna expresión que rechina, como las resultantes de usar la palabra "ocio" asociada a lo industrial (p. 37; poner en valor la industria del entretenimiento, el concepto más extendido para denominar esta industria, no significa hacerla extensiva a todo tipo de ocio, algo de lo que ya le habíamos discutido a Rodríguez Moreno antes) y algún apoyo que cabría discutir. En este último caso nos referimos a la propuesta de Gubern sobre que el cine sonoro aumentó la necesidad de adaptarse a los gustos del gran público porque éste demandaba estructuras más literarias, similares a las novelas (p. 47), cuando pudiera haber sido al contrario. ¿Cómo puede eso saberse hoy? ¿Y cómo lo sabía Gubern entonces?

El apartado bibliográfico es amplio, nutrido por muchos materiales accesibles en Internet a los que de otro modo no se hubiera podido tener acceso. Para llegar tan lejos en el tiempo, casi un siglo ya, es inevitable basar afirmaciones y establecer hipótesis desde la entrevista o a partir de cartas. Método intachable frente al cual, no obstante, siempre hay que estar en guardia, pues los entrevistados no se acuerdan de todo, o se acuerdan mejor de lo que les interesa, o reproducen frases hechas o exageraciones. En la página 55 aparece esta cita de Feiffer sobre la fugacidad de los empleos en las editoriales de entonces: «Estaba en una oficina esta semana y en otra a la siguiente», lo cual, tomado a pies juntillas, señalaría una precariedad del empleo tal que hubiera imposibilitado la estabilidad de los trabajos editoriales y la existencia de toda la industria. No obstante, Rodríguez Moreno sabe contrastar las fuentes y con la conjunción de textos, recuerdos y declaraciones consigue describir cómo se trabajaba en aquel entonces en una editorial de cómics.



Los *pulps*, en la base de la producción para el entretenimiento del siglo XX.

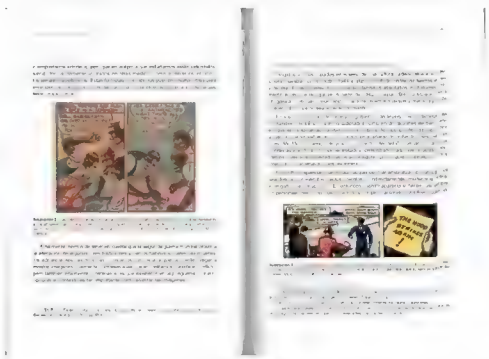
En la parte en la que el autor repasa el origen de los superhéroes y sus primeros cómics resultan interesantes algunas ideas, como la del superhéroe visto como "colonizador huérfano", pero aquí profundiza poco en el origen del concepto fundador del superhéroe (p. 67 ss.) sin citar a P. Wylie ni a E.C. Segar, pioneros en la creación de supertipos en literatura y en cómic años antes del nacimiento de Superman en los fanzines. Hay otro tema que se queda flotando en el aire: la vinculación entre el concepto de "superpoder" y el espíritu prebélico de los estadounidenses, si es que de algún mudo pudo haberla y podría hoy detectarse. Y también se echa en falta una ojeada más atenta a los personajes de los *pulps* que precedieron a los personajes de los primeros *comic books*, sobre todo a los héroes enmascarados y a los superhéroes, puesto que fueron muy abundantes; una introducción levemente más larga nos hubiera permitido conocer mejor el surgimiento de este panteón de poderosos huérfanos colonizadores.

El apartado en el que el autor revisa la estructura y el funcionamiento comercial de las editoriales de los años cuarenta es magnífico; desde ahora, referencia inexcusable para otros investigadores. Eso sí, hubiera sido interesante haber enriquecido la exposición con una comparación entre consumo de *comic books* y el de cine o revistas *pulps* en el mismo

intervalo de tiempo, aunque supongo que el acceso a estos datos es complicado y si no conocemos las tiradas de los tebeos –o de los *pulps*– difícilmente podría hacerse. Parece que nunca sabremos si los cómics le "robaron" parte del público a los *pulps*, ni conoceremos qué estrategias de distribución pensaron los editores entonces, porque al fin y al cabo *pulps* y cómics eran creados por las mismas empresas. Y estaría bien haber profundizado algo más en la competencia del cine con ambos medios. Con todo, y pese a las dudas que surgen es ésta la parte mejor desarrollada del libro, puesto que se percibe que el autor se ha afanado en ella. Resulta fascinante conocer hoy cómo se trabajaba en aquellos talleres llenos de dibujantes, la división del esfuerzo, la producción en serie, cómo se conservaban los empleos o qué picardías inventaban los autores para ganarse un sobresueldo.

En el estudio de los temas y géneros barajados en estos tebeos se observa alguna arbitrariedad aunque poco importante a los efectos prácticos (los cómics de *funny animals* y los cómics para chicas también podían mostrar aventuras superheroicas) y consideramos que hubiera sido deseable una prospección mayor sobre el hecho de ser judío a la hora de encargar a los dibujantes la realización de cómics contra los nazis. Así como hubiera sido de agradecer otra hipótesis aparte de la comúnmente aceptada de que "acabada la guerra, cesó el gusto por los superhéroes", cuando lo que se deduce de la lectura del libro es, primero, que el editor sustituto de Lee en Timely durante los años del auge de los *funny animals* fue un hombre apasionado por este tipo de personajes (Vincent Fago) y por lo tanto no resulta extraño que potenciase esa línea editorial. Y, segundo, que surgieron nuevos tebeos para un nuevo público, como los de *teenagers*, pero no queda claro si sólo fue a raíz del final de la guerra. Obviamente, es tema para otro libro.

Resulta fascinante asimismo el estudio que hace el autor de la tipología y acciones de los héroes en general, y también el análisis de las figuras representativas y su simbología, que deja unas brasas aún encendidas sobre un tema apasionante que sin embargo no se introduce: ¿la inicial simpatía de muchos americanos por los totalitarismos europeos antes de la inminencia de la guerra tuvo algo que ver con el surgimiento del género de los superhéroes?



Un análisis interesante de los tipos, géneros y razas.

Paradójicamente, lo que produce insatisfacción en este libro es_lo más loable de la labor de Rodríguez Moreno: su capacidad de síntesis. Su forma de contenerlo todo en el mínimo espacio situando pistas estratégicas que ponen al interesado en guardia. Por ejemplo, he aquí algunas curiosidades que afloran: ¿Por qué la empresa Dell tuvo ese papel de importancia? ¿Por qué no aparecían apenas los indios nativos americanos en estos cómics, o elementos de la mitología local, el *western* (que sí estaba presente en el cine y los *pulps*)? ¿Cómo es que M. Coyne pudo ser contable de Timely y propietario de MLJ al mismo tiempo si eran empresas competidoras?

Al respecto de estas dudas, interrogamos al autor y nos dijo:

> «
> Lo de Dell, pues no sé muy bien qué decirte. Bueno, sí sé: era una editorial muy grande antes de dedicarse a los cómics, y esa infraestructura le dio cierta independencia y libertad, y una capacidad para obtener derechos como los de Disney o, ya en los cincuenta, negarse a poner el sello del CCA en sus productos (lo que no quiere decir que no fueran correctos, simplemente no les daba la gana pasar por el aro).
>
> En general, Dell era un ejemplo a seguir, fueron de los primeros que emplearon *shops* y, como ya te decía, pusieron de moda géneros que anteriormente sólo estaban en prensa y cine, como los *funny animals*. Luego, ya en los cincuenta, se fastidió un poco porque perdieron interés por los cómics (sabes que la crisis de los cincuenta les hizo bastante daño a todas las editoriales) y se centraron solamente en las licencias televisivas y cinematográficas. No obstante, no he estudiado a la editorial en profundidad, por lo que tampoco te puedo decir si la buena impresión que daba era por sus pagas, su calidad (que era muy buena, eso sin duda), su distribución, o quizá otra cosa.
>
> (...)

Lo de los indios tiene una explicación muy sencilla: si te fijas, los indios no son personajes principales (salvo en casos muy contados) sino secundarios de las aventuras de vaqueros. Por lo tanto, hasta que los cómics de vaqueros no se pusieran de moda, los indios no aparecerían con frecuencia. Acabada la guerra, otros temas ganarían peso en los *comic books*.

El uso propagandístico de los cómics queda demostrado en la selección de publicidad.

(...)

Veo que el caso de Coyne te resulta curioso. Lo cierto es que hay dos historias sobre contables "traicioneros". Una ocurrió en National Comics y otra en Timely. La primera la he oído de terceros y el contable era Vincent A. Fox, pero no puedo saber hasta qué punto es fiable; la segunda, la de Coyne, la cuenta Joe Simon en un libro que es bastante fiable en las partes que he podido contrastar.

La historia debió de ser como sigue: a finales de los años treinta todas las editoriales de cómics eran nuevas, algunas más que otras, pero indudablemente todas nuevas. La inexperiencia de los propietarios, como bien sabes, hizo que gente como Eisner creara los
shops, auténticos talleres que funcionaban como cadenas de montaje, que vendían el cómic listo para mandar a la imprenta y distribuir. La cosa es que cuando los contables vieron las primeras cifras de ventas (Fox pudo ver la evolución de ventas de Action Comics) decidieron invertir ellos mismos en el mundo del cómic, pero con pequeños capitales y dependiendo de *shops* (en el caso de Fox, justamente el *shop* de Eisner).

Por lo que se refiere a Fox la historia parece creíble: siempre fue una empresa pequeña. En el caso de MLJ la historia también puede ser cierta, puesto que MLJ aparece un poco después que Timely, es mucho más pequeña (el primer cómic que sacaron mezclaba páginas a color con otras en blanco, rojo y negro, señal de que apenas tenían dinero) y además, cuando dieron con un héroe popular, The Shield, Timely les copió la idea e hizo Captain America (lo cual explicaría el interés de Coyne por enfadar a Simon y Kirby con Goodman). Es de suponer que cuando la aventura editorial fue a mejor y los beneficios permitieron a los editores vivir de los cómics, éstos abandonaron sus anteriores trabajos como contables.

¿Eso no es falta de ética? Totalmente, pero al menos en los treinta y cuarenta la industria del cómic funcionaba a golpe de falta de ética, como demostró Goodman al estafar a Simon y Kirby, Fox al plagiar cuanto superhéroe podía o National Comics al no querer pagar derechos por Superboy a Siegel y Shuster. Los empresarios siempre serán empresarios...

Lo de Timely lo puedes leer en Comic Book Makers, de Joe & Jim Simon. El librito no tiene mucho interés cuando el autor habla de oídas, porque cuenta cosas que ya hemos leído en mil y una entrevistas, pero sí es curioso cuando habla de sus propias experiencias. Lo de Victor Fox lo leí en esta web, aunque Gerard Jones (que me parece un investigador bastante mediocre, y además fue criticado por la hermana de uno de los creadores de Superman por hacer un retrato bastante tópico e irreal de Siegel y Shuster) no encontró referencia a dicha vinculación entre Fox y National en su libro *Men of Tomorrow: Geeks, Gangsters, and the Birth of the Comic Book.*»

No eran ideas expuestas a capricho, eran hipótesis esbozadas sobre la base de un conocimiento previo. Esto es lo importante a la hora de investigar sobre historieta: partir de unas bases, conocer antes de exponer. Y esto refuerza nuestro planteamiento crítico: este libro se queda corto. Los trabajos de investigación universitaria se exigen así, con un número de páginas limitado, y de ahí la síntesis resultante. Pese a estas limitaciones, estamos ante un libro que podría servir de modelo para futuros investigadores: aporta justo lo que se necesita saber sobre los cómics de Timely, partiendo de un trabajo metodológicamente correcto, que se ordena de forma adecuada y que aporta conclusiones sólidas.

Cubierta del libro.

Más libros así, documentados, bien escritos, aunque sean sintéticos, es lo que hace falta. Para divagar siempre hay tiempo. Y papel.

HARVEY KURTZMAN. LA CARA ALTERNATIVA DE LA INDUSTRIA

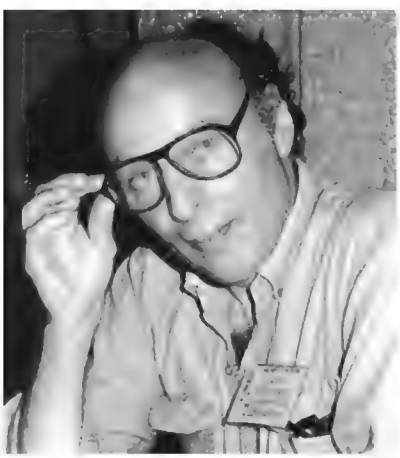
EDUARDO MARTÍNEZ-PINNA

Edición:

MUNDAIZ (1975, UD) 71, 21-XII-2008 p. 83-126
TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 2, 21-XII-2008
Resumen / Abstract:

Notas: Este ensayo se publicó primeramente en la revista Mundaiz, de la facultad de Comunicación de la Universidad de Deusto. Ha sido revisado y corregido para la presente edición.

HARVEY KURTZMAN.
LA CARA ALTERNATIVA DE LA INDUSTRIA.



El hombre y su prestigio.

Uno de los más fascinantes y trascendentes autores de cómic de todos los tiempos es este neoyorquino nativo de Brooklyn que vio la luz un tres de octubre de 1924 y que falleció a causa de un agravamiento de la enfermedad de Parkinson en la misma ciudad el veintiuno de febrero de 1993. De vocación temprana, forzada por la necesidad, cursó sus primeros estudios en el oficio en el Pratt Institute aprendiendo las técnicas de sus primeras influencias, o lo que es lo mismo, los cómics distribuidos en la prensa tanto en sus composiciones gráficas como en la conformación del relato.
Completa sus estudios en la High School of Music and Art de Manhattan y adquiere práctica artística con el muralista ruso Louis Ferstadt antes de iniciar su carrera como dibujante y autor de historietas en el soporte de los comic books, en el que con el tiempo destaca como uno de sus más consumados maestros.

Además de ser uno de los profesionales que más influencias ha dejado en la industria es uno de los más grandes humoristas dentro del medio e incluso fuera del mismo. Renovador de un género como el bélico al narrar la guerra como una miseria intimista en vez de cómo un canto épico o heroico, pionero del humor paródico en el medio gráfico, creador de una escuela satírica que trasciende a las viñetas y a las propias fronteras estadounidenses y difusor del erotismo cómico, son cientos los autores que han asumido sus influencias, desde el cine hasta el vodevil, desde el cómic *underground* hasta el género erótico, desde Estados Unidos hasta Europa.

Ha sido lo suficientemente ubicuo como para ser trabajador libre no asociado a editoriales (*freelance*), director en publicaciones ajenas, fundador de agencias y editorialista de sus propias obras, guionista para la televisión, profesor de la New York School Visual and Arts, colaborador en todo tipo de revistas, tanto de cómics incluidos los undergrounds como generalistas y escritor de su propia y apasionante biografía. Es tal su prestigio que uno de los más famosos premios anuales de excelencia otorgados por la crítica y la industria lleva su nombre (Harvey Award), al tiempo que ha sido merecedor en vida de recibir un homenaje en forma de la publicación de un volumen antológico (*Harvey Kurtzman's Strange Tales*) en el que buena parte de sus dibujantes amigos ilustraron guiones y completaron bosquejos por él escritos y abocetados.

Según particular criterio del sitio web Atlas Comics Presents The Top 100 Artists of American Comic Book, que clasifica según criterios de calidad a los 100 mejores artistas de comic book de todos los tiempos -clasificación basada en el análisis de la técnica, la capacidad narrativa y finalmente la longevidad- ocupa un quinto lugar por detrás de autores como **Jack Kirby, Will Eisner, Neal Adams** o **Carl Barks**. Parcial al puesto que ocupe, lo que resulta trascendente es el hecho de situarse entre los cinco primeros. Más ajustada hubiera quedado la clasificación si Kurtzman junto al gran Eisner ocuparan los dos primeros puestos pues a su carácter de pioneros del lenguaje y obsequiantes de influencias se les debiera añadir la extraordinaria capacidad literaria que los otros tres condecorados, o no la tenían, o estaba sensiblemente más atenuada. Las coincidencias se amplían al ser sus nombres análogos de los dos premios más prestigiosos que se conceden al buen hacer de esta industria.

Pero ese buen hacer tiene también su reconocimiento no ya sólo en el prestigio de su autor, sino en las obras por él firmadas. De esta manera y según el criterio de la revista *The Comics Journal* (número 210, de 2000, Fantagraphics), se expone una nómina de los 100 mejores cómics editados en el siglo XX. En dicha lista figuran cinco obras suyas, ya sea con autoría total o parcial. Dichas obras se ubican en los puestos octavo (*Mad*), duodécimo (cómics EC de la 'New Trend' ajenos a *Mad*), vigésimo sexto (*Harvey Kurtzman's Jungle Book*), sexagésimo tercero (*Hey Look*) y sexagésimo cuarto (*Goodman Beaver*). Pese a la arbitrariedad de la nómina -basada en el escaso número de jurados (concretamente ocho firmas), la exclusión de historietas no escritas en inglés y cierta autopromoción de obras editadas por Fantagraphics (buena parte de la producción firmada por los Hermanos Hernández)- queda reflejado un claro sentir de la crítica y del público por los cómics más conocidos de la industria editorial yanqui. Para terminar de aclarar la importancia de esta revista, *The Comics Journal*, se hace concluyente mencionar quees una publicación que sienta referencias sobre el estudio de la historieta, que fue fundada por **Gary Groth** y **Mike Catron** y puesta en mercado en enero de 1977.

La obra inicial de Harvey Kurtzman. De "negro" a autor de culto.

La primera viñeta publicada por Kurtzman lleva una fecha tan temprana como 1939, la del número 36 de *Tip Top Comics*, publicación que editaba en formato comic book las historietas seriadas de la prensa distribuidas por United Features Syndicate (*Tarzan, Li'l Abner, Broncho Bill, Captain and the Kids*... y otras). Siguiendo con el rastreo de su obra prístina y mientras cursa estudios en la High School of Music and Art de Manhattan, colabora como asistente de **Louis Ferstadt** en la realización de la adaptación al cómic de la novela *Moby Dick* publicada en el quinto número de *Classic Comics,* fechada en septiembre de 1942.

Los primeros pasos como profesional acreditado (o no acreditado, merced a la insidiosa costumbre de no hacer constar los autores en los comic books hasta los años sesenta) los da en la editorial Ace Magazine del ya mencionado ucraniano Ferstadt, concretamente en los títulos *Super Mystery Comics* y *Four Favorites,* en los que continúa los avatares de personajes y series como *Lightning, Magno & Davey, Mr. Risk, Paul Revere Jr, Buckskin* y *Unknown Soldier*. Concretamente en las ediciones 3 a 6 del volumen tercero en el primer comic book, *Mystery Comics*) y en las ediciones 9 a 11 de *Four Favorites*, fechadas entre mediados de 1942 y mediados de 1943. Es por esta misma época cuando entra a formar parte de Quality Comics, editorial que en su revista más famosa, *Police Comics*, vieron la luz series tan trascendentes como *Plastic Man* y las reediciones provenientes de la prensa de *The Spirit*. Entre los números 23 a 30 de esta misma publicación aparece su serie *Flatfood Burns* culminando su actuación en Quality en el también genérico *Hit Comics* (# 30 y 31) con la realización de algunos episodios del serial *Bill the Magnificent*. Esta inespecífica primera parte de su obra inicial culmina en revistas distribuidas por Aviation Press (patrimonio del ejército del aire de EE UU), concretamente en la serie *Black Venus*, historieta protagonizada por una aviadora,

perteneciente a la publicación *Contact Comics* en sus ediciones 6 y 11 fechadas entre 1945 y 1946, consecuencia de su permanencia en el servicio militar, alistado al final de la Gran Guerra, en donde había servido en el Cuerpo de Ingenieros de Lousiana y de Infantería de Tejas.

Tras el licenciamiento y desmovilización militar en 1946, se reincorpora a la industria con la aspiración de mantener un control total sobre sus obras. Actuando por libre vende una serie de páginas autoconclusivas, que responden al título genérico de *Hey Look!*, a las revistas de Timely / Atlas propiedad de **Martin Goodman**, con director editorial en la persona de **Stan Lee**. La primera página de esta obra aparece en la revista *Joker Comics* en su número23 (abril de 1946), permaneciendo en este mismo título hasta la edición 27, además de los números 33, 35 y 36. El recuento aproximado de la obra representa unas 150 páginas que comienzan a editarse en 1946 y se mantienen en la editorial hasta 1949. Es casi seguro que la última página de esta serie apareciera en el título *Patsy Walker*, en su vigésimo segunda edición fechada en mayo de 1949. Es ahora cuando el autor madura su técnica narrativa, su estilo satírico y ensaya con la comicidad en forma de gag visual anecdótico que lo ha hecho único. Su humor complejo también se basa en ritmos rápidos, en sacar punta a cuestiones sociales conocidas y prolongar la anécdota con el intercalado de frases absurdas perfectamente engranadas. *Hey Look!* es una obra de culto que Kitchen Sink Press recopiló en extraordinario volumen en 1992.

Página de *Hey Look!* para la publicación *Gay Comics* # 37 de Timely, fechada en abril de 1949. Esta publicación cuya numeración como comic book ocupa las ediciones 18 (diciembre de 1944) a 40 (octubre de 1949) incluyó esta strip en los números 24, 29, 30, 31, 33, 34, 36 y 37. El mismo Stan Lee, director editorial de Timely (futura Marvel Comics), declaraba la intención de mantener a Kurtzman en la plantilla, pero al no encontrar nada para él en aquellas épocas le encargó la realización de unas páginas cómicas, páginas la posteridad ha revalidado con mayor generosidad que los restantes contenidos de las revistas Timely que acogieron las páginas de *Hey Look!*. La relación con la editorial de Stan Lee se reabrió en 1990 cuando la división Epic de la editorial sacó al mercado el volumen *Harvey Kurtzman's Strange Tales*.

En 1947, Harvey funda con su amigo **Bill Elder**, y con otro condiscípulo de High School of Music and Art of Manhattan llamado **Charles Stern,** una agencia distribuidora de cómics que atiende al nombre

Charles William Harvey Studio por la que representan y dan trabajo a muchos artistas, destacando de manera especial, por su trascendencia posterior, nombres tan granados como **John Severin, Jules Feiffer** y **René Goscinny**, estos últimos con perceptibles influencias de su antiguo patrón en el desarrollo posterior de su dilatada bibliografía.

La carrera del inquieto Mr. Kurtzman vuelve a dar otro paso adelante con la incursión en el género del oeste, tanto en historias realistas convencionales que poco lustran su flamante currículo -*Prize Comics Western* (editado por Prize Comics) entre los números 70 al 75, entre 1948 y 1949, donde narra las aventuras del arquetipo *Black Bull*- como sobre todo en la creación de una caricatura sobre el género en el personaje Pot Shot Pete, vendido a revistas de la National Periodical (futura DC) o de Toby Press, ya en 1950. Coge tanto cariño a este personaje que lo rescata para las venideras épocas doradas, cuando era el máximo factótum de *Mad* o cuando editaba *comix underground* para Kitchen Sink. Quedan pues como ejemplares meritorios para una valiosa tebeoteca las primeras apariciones de este cowboy paródico en *All American Western* (números 106, 108 al 110 y 112) y en *Jimmy Wakely* (número 4), ambas para la que sería futura DC. A estas habría que añadirles sus equivalentes en Toby Press en sus publicaciones *Billy the Kid Adventure Magazine* (números 9, 11, 12 y del 15 al 20) y *John Wayne Adventure Comics* en sus números 5 y 6.

Uno de los primeros y más conspicuos personajes salidos de la imaginación y el lápiz de Mr. Kurtzman es Pot Shot Pete. Paródico, por supuesto, su trayectoria implica a bastantes editoriales entre los que destacan Prize, National Periodical (ó DC), Toby Press, EC Comics y finalmente Kitchen Sink Press.

Además de estos primarios intentos de producción en soporte comic book, durante la primavera de 1948 realiza una *strip* para el rotativo *New York Herald Tribune*, concretamente en su 'Sunday supplement', de título *Silver Linings,* unargumento humorístico en el anómalo formato de tira dominical (lo normal es la tira diaria o la página dominical). Esta brevísima obra (se mantuvo durante los meses primaverales de 1948, entre el 7 de marzo de 1948 al 20 de junio de 1948; fue distribuida por el N. Y. Herald-Tribune Syndicate. En este mismo soporte de cómics distribuidos por la prensa colabora como guionista en la strip *Flash Gordon* durante el año que va de abril de 1952 a abril de 1953. Pocos meses llevaba como titular de la cabecera el

dibujante **Dan Barry** (se hizo cargo de la misma el 19 de noviembre de 1951) cuando el argumento de la misma iniciaba el viraje desde la "space opera" con la que había comenzado en los años treinta hasta una ciencia ficción más pura, más en consonancia con el cine y la literatura de ese género de los oscuros años cincuenta, años en los que el novelista **Ray Bradbury** es uno de los más destacados referentes.

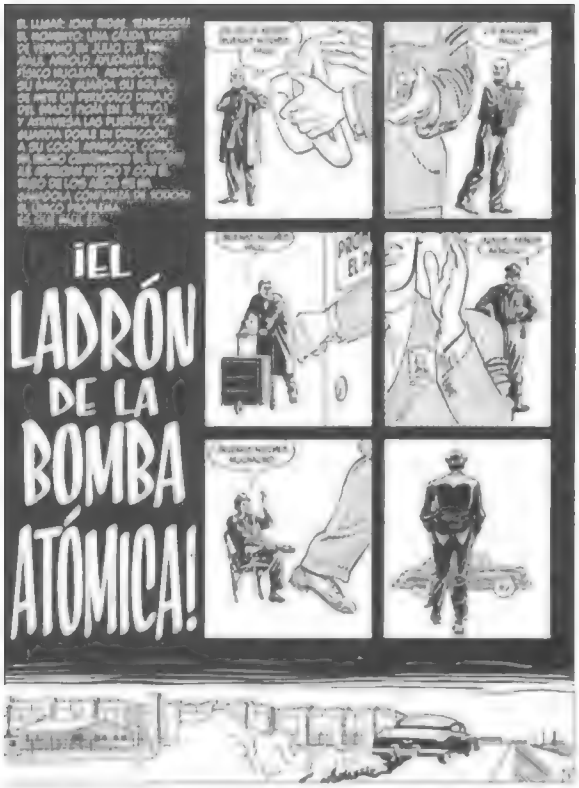
Siete años habían bastado para que Harvey Kurtzman atraviese el umbral de promesa al reconocimiento que le habría de aportar su permanencia en la editorial de **William M. Gaines**.

Bill Gaines, EC Comics y la gran carrera de Kurtzman.

La editorial EC dirigida por Bill Gaines había sufrido en 1950 una importante reconversión semántica caracterizada no sólo en el cambio de significado de su acrónimo- de Educational Comics a Entertainment Comics- sino en el de sus contenidos argumentales. Pasó de editar cómics pedagógicos a simplemente divertidos. Merced a la enorme cantidad de literatura que esta editorial ha suscitado a lo largo de las décadas permite que se le hagan variadas clasificaciones. La más elemental e intuitiva se refiere lógicamente a la cronológica. De esta manera, cuando su alineación ética iba dirigida a la publicación de tebeos educativos alude al nombre de 'Old Trend' (tendencia antigua). Tras su reorientación semántica se la conoce como 'New Trend', época dorada en la que Kurtzman fue editor de varias de sus publicaciones. Finalmente, tras los luctuosos sucesos que generaron la imposición del *comics code* por la industria editorial entra en su etapa 'New Direction' y su esencia queda constituida por lo efímero de sus siete publicaciones a partir de sendos números uno y a la presencia del sello censor en sus carátulas.

Harvey Kurtzman se persona en las oficinas EC con su portafolio y experiencia a comienzos de 1950, en el inicio de la 'New Trend', siendo contratado por la dirección y rindiendo sus primeras obras en las revistas que versan sobre el horror, suspense criminal y ciencia ficción, casi siempre como autor completo y no sujeto a los textos del editor guionista **Al Feldstein**. En abril de 1950 ilustra un guión de **Ivan Kappler** para el número 18 de *The Crypt of Terror* (que en su número 20 cambiaría de nombre por el más conocido *Tales from the Crypt*) y ese mismo mes aparece como autor completo en una historia publicada en el 12 de *The Vault of Horror*. En mayo de 1950 vuelve a ilustrar un guión de Kappler publicado en *The Haunt of Fear* número 15 (que posteriormente se reeditaría en la edición 21 de *Tales from the Crypt*). En junio y septiembre de 1950 publica dos historias en el 12 de *The Vault of Horror* y en el 17 de *The Haunt of Fear*. En la temática de suspense criminal colabora con dos historias en *Crime SuspenStories* en sus ediciones 1 y 3 fechadas en octubre de 1950 y febrero de 1951.

Las aportaciones en la temática de la fantasía fueron bastante más pródigas y sensiblemente más interesantes. En *Weird Science* sus contribuciones afloran desde la primera edición (numerada con el 12) que comienza con la extraordinaria "Lost in the Microcosm" (marzo de 1950) ilustrando un guión de Feldstein y se prolongan hasta la excepcional historia publicada en el número 7 (que se corresponde con la séptima salida al mercado) de mayo de 1951 y lleva por título "Gregory had a Model T", cuya autoría tanto en textos como en dibujos es obra del ya incipiente maestro. En la revista clónica, *Weird Fantasy*, sus historias son, si cabe, más personales e innovadoras en la narrativa. Destacan en su magnífica composición la aparecida en la segunda salida y numerada como 14 (julio de 1950) "Atom Bomb Thief", con una primera página que es un claro homenaje a la primera dominical de la obra de Caniff, *Steve Canyon*, y el episodio aparecido en el número 16 con fecha de portada de noviembre de 1950 ("Mysterious Ray from another Dimension") que ofrece una irónica crítica de la televisión con espectacular diagramación de su primera página. Realmente, el primer contacto entre el cara de luna Gaines y el cara lechuza Kurtzman dio como fruto el cómic "Lucy Fights it Through", historia incluida en el promocional *The Story of that Ignorant, Ignorant Cowboy* (1949).



Dinámica composición que sirve de homenaje a la primera dominical de *Steve Canyon* (19-01-1947) obra del maestro Milton Caniff. El texto, superfluo e innecesario, completa, que no describe, lo referido en los dibujos de extraordinario ritmo. Textos e imagen de Harvey Kurtzman. Publicado en primera edición en *Weird Fantasy* # 14 (julio de 1950)

El talento empresarial de Gaines ve en el joven Kurtzman la posibilidad de tener en él un editor / guionista de estilo opuesto al de Feldstein y a tal fin la editorial amplía la cantidad de sus publicaciones con series cuya temática es la aventura, que rápidamente se ajusta al género bélico tanto contemporáneo como histórico, para posteriormente ampliarse al humor satírico (*Mad*) en donde su competencia encaja como un guante. En noviembre de 1950 comienza su nueva carrera en el número 18 de *Two-Fisted Tales*, detalle que se explica por la compleja numeración de las revistas de Gaines. Cuando *The Haunt of Fear* alcanza la edición 17 se renumera como número 1. El 18 queda pues como la primera edición de la publicación bélica *Two-Fisted Tales*. El género se ensancha con la aparición de una segunda publicación, *Frontline Combat*, en julio de 1951 que es un calco de la anterior. El espectro editor de Kurtzman culmina en octubre de 1952 con la aparición del primer número de *Mad*.

Siguiendo pues el razonamiento taxonómico de estudiar EC a base de clasificaciones, esta se puede dividir en dos líneas editoriales dirigidas cada una por un editor guionista con un bloque de dibujantes propios- aunque algunos de ellos se significarían en ambas líneas editoriales- y paquetes argumentales adscritos. La división Feldstein responsable de los títulos de terror (*Tales from the Crypt, The Vault of Horror* y *The Haunt of Fear*), suspense criminal (*Crime SuspenStories* y *Shock SuspenStories*) y ciencia ficción (*Weird Sciencie, Weird Fantasy* y la fusión de ambas en *Weird Sciencie Fantasy* para finalmente trasformarse, continuando su numeración, en *Incredible Science Fiction*). A esta nómina habría que añadir la satírica *Panic*, una imitación gráfica y conceptual de *Mad* y primera de las muchas que esta publicación generó en su dilatada trayectoria. A la división Feldstein (inaugurada oficiosamente en marzo de 1950 con la aparición del número 12 de *The Vault of Horror*) se le uniría en pocos meses la del propio Kurtzman con los títulos y fechas citados en líneas precedentes.

Pese a que el presente estudio profundiza sobre el sector Kurtzman se hace conveniente la realización de una digresión somera sobre las publicaciones Feldstein, pues pese a que ambas

permanecieron bastante independientes tanto en su devenir (1950-55) como en su concepción estética, son relativamente frecuentes las concomitancias entre ellas. Concomitancias que se expresan en su común dependencia (referida a la personalísima dirección de Gaines), la presencia de dibujantes comunes (sobre todo las gigantescas figuras de **Wally Wood** y **Jack Davis**) y que el primer laboreo de Kurtzman en EC fue en revistas editadas por Al Feldstein.

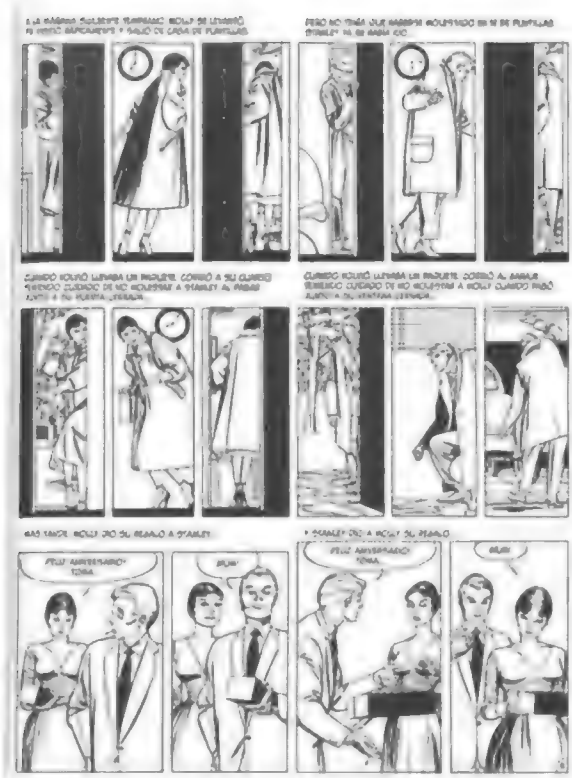
La inspiración argumental de este gran guionista bebe en buena parte de los argumentos propuestos por el mismo Gaines, obeso, adicto a las anfetaminas por prescripción facultativa (el efecto clínico buscado por estos fármacos en aquel tiempo era abolir el reflejo del hambre, por lo que se prescribía para paliar la obesidad), insomne en consecuencia y abonado a la lectura nocturna de ecléctica literatura, desde novelas de género hasta literatura popular pasando por revistas de actualidad cargadas de temas sociales incluyendo la prensa amarilla y rosa. Gaines plantea argumentos epatantes que la retórica de Feldstein plasma en complejos guiones con detallada diagramación que personaliza siguiendo el modus operandi de cada ilustrador de su plantel. Historias cortas, sin repetición de personajes protagonistas (a excepción de los iconos terroríficos que las presentaban), autoconclusivas y con finales neurálgicos en tono negro, morbosos, terroríficos o incluso ultraviolentos que rezuman sarcasmo. Siempre velaron por imponer un contexto irónico que provocase una sonrisa cómplice más que un espasmo de terror. Los textos son tan detallados que siempre van sobrados de palabras con lo que las acotaciones se hacen largas e innecesarias pues la mayoría de las veces describen al detalle lo acontecido en la viñeta restando fuerza a la sequedad geométrica del diálogo.

Entre sus dibujantes más emblemáticos figura **Johnny Craig** (*The Vault of Horror* y *Crime SuspenStories*) con un estilo en donde son notorias las influencias de Milton Caniff. Monta su escenografía en mansiones de la alta burguesía con personajes vestidos de etiqueta y damas vaporosamente engalanadas. Frente a estas maneras impávidas destaca en contraposición el populismo visceral y la fisicidad de Jack Davis muy ubicuo en *Tales from the Crypt* y presencia importante en cualquier otra revista EC, tanto de las editadas por Feldstein como por Kurtzman. El tercer gran conspicuo del sector Feldstein no es otro que el genial **Graham Ingels**, habitual en *The Haunt of Fear*, con un terror más tradicional y gótico dado a espectros, mansiones de pesadilla o mayordomos sangrientos. El dibujante estrella de *Shock SuspenStories* es **Jack Kamen**, de grafismo detallado que peca de cierta rigidez. Ilustra la mayoría de las historias englobadas en el apartado "Green Fairy Tales", típicos cuentos infantiles adulterados por la cáustica y socarrona visión del tándem Gaines / Feldstein que los convierten en un inventario de horror cáustico.

Pero el bloque literario escrito por Feldstein y coargumentado por Gaines también es responsable de las publicaciones que versan sobre ciencia ficción y fantasías varias, campo argumental especialmente abonado para la crítica social merced a la facilidad con la que se pueden extrapolar realidades y expresar todo tipo de abstracciones en referencia a hechos sociológicos contemporáneos. En su nómina de ilustradores figuran todas las estrellas de la casa entre las que destaca de manera especial **Al Williamson** de indudable hálito ingrávido, "raymondiano", con obras de extremado componente visual que se agiganta con el sensual entintado de **Frank Frazetta**. Y Wally Wood experto en barrocos y detallados escenarios tecnológicos que se acompañan con un toque algo caricaturesco de los personajes. Buena parte de los guiones de ciencia ficción se basan en adaptaciones no declaradas del famoso escritor de género Ray Bradbury y de otras luminarias narrativas con afines argumentos.

Angustiosa escena de asesinato magistralmente relatada en planos cortos que se hacen panorámicos en el momento del clímax. Un tipejo de aspecto chulesco arroja por una montaña rusa y con aviesa intención, a una frágil y al mismo tiempo voluptuosa señorita. Los prolijos y descriptivos textos del guionista Al Feldstein lastran el dinamismo de tan espeluznante escena.

El equipo gráfico de Feldstein también ha contado con otros ilustradores también insignes como **Reed Crandall** de estilo preciosista y con tendencia a la orfebrería, **George Evans** o **Joe Orlando**, acrisolados en su academicismo, y el mismo Frank Frazetta con una única y excepcional actuación gráfica en solitario, *Shock SuspenStories* # 13 fechado en febrero de 1954. Es de destacar la curiosa presencia de **Jules Feiffer** (*The Vault of Horror* # 14, agosto de 1950) en la época en que era ayudante de Will Eisner en *The Spirit* antes de ser el autor de la culta, paródica y destructiva *strip* titulada como su apellido, difundida en la revista *Village Voice* y como página dominical en muchos diarios. Mención especial merece la figura del inclasificable **Bernard Krigsten**, junto con Davis y Wood el más personal de todos sus dibujantes, autor tardíamente incorporado de enorme y visceral personalidad, estilo único y renovador del montaje cuyo rastro se pierde tras el cese de las publicaciones EC. En el volumen publicado por Dark Horse, *Eisner / Miller Interview Conducted by Charles Brownstein* (mayo de 2005, versión española por cortesía de Norma Editorial), se da a entender que el genial autor renegó de su oficio en las declaraciones al Comité del Senado presidido por el senador Kefauver durante los lastimeros sucesos que pusieron en tela de juicio la honorabilidad de la industria del comic book en EE UU.



La maestría narrativa de Bernard Krigstein, uno de los grandes entre los grandes de EC Comics toma cuerpo en esta magnífica página en donde los textos en off sirven además, para agrupar viñetas y proporcionar simetría longitudinal a la página. *Crime SuspenStories* # 24 (agosto de 1954). Textos de Jack Oleck.

La concepción narrativa de Kurtzman en EC. Relatos Bélicos.

Cuando Harvey Kurtzman fondea en las oficinas de William Gaines lleva la idea del control de su propia obra, al menos como una ilusión. La experiencia se traduce en un portafolio en donde destaca de manera especial el trabajo realizado en *Hey Look*. En él queda patente que su estilo narrativo es sensiblemente opuesto al de Feldstein. La bonanza económica que acompaña a la editorial de Gaines, añadido al prometedor trabajo inicial de Kurtzman son razones de suficiente enjundia como para permitir la salida al mercado de una nueva publicación. *Two-Fisted Tales*, cuyo primer número data de noviembre de 1950, ocupa el nicho argumental dedicado a las aventuras aunque posteriormente se decante hacia el género bélico, tanto de guerras contemporáneas (Segunda Guerra Mundial y Guerra de Corea) como de históricas. El razonable éxito que acompaña a esta publicación motiva la salida al mercado de una clónica llamada *Frontline Combat* cuya primera edición se fecha pocos meses después, concretamente en julio de 1951. La edición, temática y equipo artístico son los mismos que las de su precedente.

Como en el anteriormente referido sector Feldstein, las revistas bélicas tienen un elenco de dibujantes constante y forman una especie de compañía estable dirigida por la sabia batuta de Kurtzman. Autores como el binomio Elder y Severin, a los que se unirían los ambivalentes Wood y Davis dan el especial lustre gráfico que identifica a esta sección. Lustre que se incrementa con las aportaciones de noveles que con el tiempo alcanzan estatus de consagrados como **Joe Kubert, Alex Toth, Russ Heath** y **Gene Colan**. El editor guionista también se hace responsable de los dibujos de una buena parte de historias y cubiertas, destacando como las más personales, las más narrativas y probablemente aquellas en las que la efectividad del grafismo que no brillantez se somete a una narración torrencial cargada de recursos sensoriales.

La guerra vista con un mínimo de coherencia ética y alejada del prosaico sentir económico / político no es más que la negación del derecho, la catástrofe en estado puro. Los cómics bélicos de Kurtzman se posicionan en esa ideología por lo que siempre han resultado distintos a los editados en tiempos anteriores

como en gran medida a los posteriores. De hecho, esta narrativa bélica se ha consolidado como una escuela en la que autores como **Bob Kanigher** y dibujantes de la escudería Kurtzman como Kubert, Toth, Heath, Severin o **George Evans** han continuado con mayor o menor fortuna en las series de guerra de DC (*Star Spangled War Stories, All American Men at War, G.I. Combat, Our Army at War* o *Our Fighting Forces* entre otras). Del mismo modo, esa esencia se conserva casi intacta en el magazín de Warren *Blazing Combat* (con cuatro números entre octubre de 1965 y julio de 1966), con historias guionizadas por **Archie Goodwin** e ilustradas también por buena parte de la escudería de Bill Gaines y en menor medida de Kurtzman, como se demuestra mencionando el listado que incluye personalidades como Crandall, Evans, Heath, Severin, Toth, Williamson, Wood, **Dan Adkins** o **Joe Orlando**. Incluso la misma editorial Marvel captó ese "tempus" narrativo en la meritoria serie *The 'Nam* (cuyo número uno data de diciembre de 1987), realizada a mayor gloria de un inspiradísimo **Michael Golden** con guiones de un entonces desconocido **Don Murray**.

Estas distinciones no solo afectan a su contenido -historias narradas desde el punto de vista de los combatientes en donde la violencia extremada se ejerce sobre ellos, masa sufriente, carne de cañón o simple relleno de ataúdes, eso sí, laureados- sino a su continente, a su técnica narrativa, al análisis de lo anecdótico. Este mismo sentir se aprecia en los filmes bélicos del cineasta **Samuel Fuller**, que había sido un joven reportero de la sección de sucesos del *New York Journal* y soldado de la división de infantería Big Red One destinada en África durante la II Guerra Mundial. Debutó en el séptimo arte como director de películas de serie 'B' que siempre escribía y casi siempre producía a través de su marca Globe Enterprises. Sus aportaciones al género comienzan en 1950 con *The Steel Helmet* (*Casco de acero*) con soldados de infantería en la guerra de Corea y con un tono realista- casi documental- muy alejado de hazañas heroicas. En 1954 cambia el escenario a la guerra submarina en el océano Atlántico con el título *Hell and High Water* (*El diablo de las aguas turbias*) para posteriormente dar una visión muy personal de la guerra con *Merril's Marauders* (*Invasión en Birmania*), que narra el ataque de una división yanqui sobre fortificaciones japonesas en Birmania mandadas por un general tan humano como fatigado, tan valiente como alejado de cualquier patrón heroico o glorioso. Su testamento en el género viene representado en el título *The Big Red One* (*Uno rojo: división de choque*) una especie de narración en diario que resume su experiencia combatiente en la II Guerra Mundial.

En contraposición a la prolificidad de Feldstein, Kurtzman es un trabajador lento y meticuloso que planifica mucho sus historias y exige de sus dibujantes una gran documentación. Sus guiones son detallados *layouts* que obligan a los artistas a no desviarse de una diagramación cerrada, poco espectacular de ritmo rápido, con una fijación de escenarios muy definidos y un llamativo y sensorial uso de las onomatopeyas que dan cuerpo a los sonidos letales presentes en un teatro de operaciones bélicas. Una ficción fresca y actual que dirige hacia finales impactantes, a menudo paradójicos, y que a diferencia de Feldstein lleva menos texto en las acotaciones, siempre más dadas al análisis que a la descripción.

Sus historias muestran un sugestivo componente telúrico lleno de barro y lluvia, miedo y ansiedad, balazos y muerte, y por encima de todo, la aceptación de una realidad que no resulta ni heroica ni moralizante. Personajes planos, casi anecdóticos al servicio de un escenario dantesco. En los relatos sobre las guerras actuales, Kurtzman dirige esfuerzos argumentales hacia una casta de la milicia que no resulta especialmente heroica. Actividades logísticas realizadas por pobres soldados que curan, transportan, alimentan y engrasan los medios humanos y materiales de las columnas de combatientes. Cocineros, mecánicos, ingenieros, sanitarios o pilotos de transporte constituyen a menudo figuraciones protagonistas de muchos de los episodios contenidos en *Frontline Combat,* brillantemente retratados por la pluma maestra de Jack Davis, y en menor medida del tándem Severin / Elder.

Un silbido inaudible producido por una bala preludia el terrible "PLOK", sonido seco y mate resultante de la perforación de un casco y de la cabeza que protege. El aspecto más terrible de una guerra reflejado en una viñeta del genial Jack Davis: Frío, terror, muerte y sonidos de baja intensidad. *Two Fisted Tales* # 26 (marzo de 1952) con guión de Kurtzman.

En las historias bélicas de EC no hay soldados solitarios que se enfrentan alegremente al enemigo. No hay héroes, ni malvados. Por no haber no hay ni maniqueísmo. Tan solo escenarios que engloban anécdotas o sucesos corrientes en un campo de batalla. Un corto destello de realidad sin precedentes ni consecuencias, algo así como un pequeño documental, una noticia escenificada en un informativo. En los dibujos de Davis se palpa la temible fisicidad de la guerra manifiesta en el detallismo de los uniformes, del armamento o demás enseres. Su dibujo semicaricaturesco y a la vez terriblemente detallado expresa con feroz contundencia el miedo o la espera, la inquietud o el aburrimiento propio de unas huestes desinformadas. La puesta en escena se hace volumétrica adquiriendo un especial sentido el uso narrativo de las onomatopeyas. Ruidos secos o mates que preludian la herida por bala, el desangramiento y la muerte. Ominosos efectos de contraluces que crean atmósferas terroríficas. El lector se ve metido en la guerra parcial y angustiosa que padece el protagonista que recuerda vagamente a una visión subjetiva. Los relatos dibujados por Kurtzman no presentan ese detallismo tan propio de Davis, detallismo que también detentan los otros autores. Esa falta de lastre produce un efecto narrativo más ágil permitiéndole experimentos tales como dilatar el tiempo de la acción, llenándola de elipsis o *flashbacks*, o por el contrario secuenciarla y enlentecerla, narrarla casi a tiempo real. Su expresionismo caracterizado por el trazo caricaturesco lo compensa además con un extraordinario juego de contraluces enormemente imitado a lo largo de las décadas.

El trazado nervioso y visceral de Kurtzman halla su reflejo en esta página perteneciente al episodio publicado en *Two Fisted Tales* # 25 (enero 1952), en donde la tosquedad del trazo se supedita al tempus narrativo dramático y violento de la historia.

Pero en los títulos bélicos de Kurtzman además de estas historias citadas aparecen otras a modo de cajón de sastre en que se da cabida al género histórico, de contenido prioritariamente bélico, con fábulas que narraban desde las campañas de Aníbal hasta los lances aéreos de la Primera Guerra Mundial, con autores tan destacados para estas puestas en viñeta como Wally Wood, muy dado a las historias de época tanto de romanos como la que versa sobre la carga de la Brigada Ligera, excepcional historia que se apoya en el épico y legendario poema de **Lord Tennyson**. El mismo John Severin que ilustra algún guión magistral de guerras coloniales o antiguas o George Evans, especialista en combates aéreos de la gran guerra de 1914 siempre con permiso de un magistral Alex Toth, poco pródigo en aquella época. Las historias de aventuras, piratas o westerns fueron relativamente abundantes en las primeras ediciones de *Two-Fisted Tales* aunque paulatinamente cedieron terreno y páginas a las ambientaciones bélicas de Corea cuando esta guerra (1950-53) se encontraba en sus momentos más álgidos. Dentro de estos argumentos exóticos destaca de manera especial el relato escrito y dibujado por Kurtzman "Jivara Death" aparecido en el número 19 de *Two-Fisted Tales* (enero de 1951), del que **Hugo Pratt** realizó años después un poético homenaje en la aventura de *Corto Maltese* titulada "Têtes et Champignons" publicada en primera edición en el número 96 de *Pif Gadget* (equivalente a *Pif* # 1334) fechado un 21-XII-1970. La maestría del genial Pratt remodela y redondea la historia añadiéndola un soplo de romanticismo épico que complementa el metódico y esbozado trabajo de Kurtzman.

Con el cese de hostilidades en Corea los cómics bélicos descienden en ventas. La baja laboral de su editor guionista por grave afección hepática y las constantes atenciones que requieren de su concentración en la revista *Mad* provocan la cancelación de *Frontline Combat* en su número 15 (enero de 1954), ejemplar que ya no lleva aportación alguna del genial autor. El desarrollo de *Two-Fisted Tales* cae en manos de John Severin y **Colin Dawkins**, asistente en los guiones de Kurtzman, que reconvierten el título al género de aventuras incluyendo personajes fijos, algo hasta el momento inédito en la 'New Trend' de EC. La revista pasa a llamarse *New Fisted Tales* y ocupa la numeración comprendida entre el 36 (noviembre de 1953) y el 39 (mayo de 1954). Alguno de los personajes fijos inventados por Severin y Dawkins ampliaron su vida editorial hasta la década de los setenta apareciendo en varias revistas DC, concretamente en el 124 de *Our*

Fighting Forces y el 162 de *Star Spangled War Stories,* ambas dibujadas por John Severin que por aquel tiempo mantenía una prestigiosa carrera en DC. La reconversión no da sus frutos, pese a que todavía se editaran dos números más, eso sí, sin la intervención artística de Kurtzman. El título acaba cancelándose en septiembre de 1954 en su número 41. Kurtzman llevaba desentendido de él las últimas seis ediciones.

EC y Harvey Kurtzman. La línea satírica. *Mad*.

El que fue el título que más alegrías produjo en Kurtzman, y a la larga muchos desengaños, fue *Mad* que ocupaba un sector argumental tan difícil como arriesgado, pero sobre todo tan original. Era la parodia, el humor satírico e irónico que hacía escarnio de cualquier fenómeno sociológico, programas de televisión, películas cinematográficas y por supuesto cómics. El asunto tenía su riesgo pues además de jugársela con un público que desconocía este tipo de humor, eran factibles las demandas (por plagios o por usos indebidos) de los propietarios del material parodiado. La diosa de la fortuna acompaña a menudo a los emprendedores y nada de esto aconteció. Por el contrario la publicación alcanza el éxito a las pocas ediciones hasta el punto de ser el único cómic de EC que llega a tener periodicidad mensual a las pocas ediciones de su inicio (concretamente a partir de su número 9 fechado en marzo de 1954).

Ese éxito genera no pocas imitaciones, la más llamativa en la propia EC, titulada *Panic*,editada por Feldstein con doce números entre febrero de 1954 y enero de 1956 y que lleva como particularidad más sobresaliente la de parodiar a la publicación hermana, es decir, Feldstein parodia a Kurtzman... sólo en apariencia. Realmente lo imita al centrar befas en objetivos similares. Son muchas las editoriales las que lanzan al mercado productos similares destacando de manera especial *Yak Yak* (Dell) serie incluida en su revista antológica semanal *Four Color* en sus ediciones 1186 (mayo 1961) y 1384 (abril 1962) con los siempre brillantes dibujos de Jack Davis. También merece el honor de la mención el título editado por DC, *Plop* de veinticuatro ediciones entre septiembre de 1973 y noviembre de 1976 con realizaciones de **Sergio Aragonés**, Evans, Mayer, Orlando, Toth y los "*mads*" **Basil Wolverton** y Wood. La propia Marvel tuvo su ejemplo en *Crazy*, publicación de 94 ediciones fechadas entre octubre de 1973 y abril de 1983 o la anterior en el tiempo, *Not Brand Each* con trece números entre agosto de 1967 y mayo de 1969. Otros grupos editoriales menos conocidos en España también tuvieron su imitación de *Mad*. Destacan *Cracked* comenzada en febrero de 1958 y que a partir de su número 347 es editada por American Media manteniéndose en la actualidad o *Sick* comenzada por Feature Publications en agosto de 1960 y finalizada a los 134 números por Charlton en diciembre de 1980.

El equipo de Kurtzman lo compone su compañía estable formada por Jack Davis, Wally Wood y Bill Elder que deja de ser entintador del también presente John Severin. Poco abundantes pero trascendentes son las presencias de autores como Basil Wolverton (con una única aparición en el número 11, fechado en mayo de 1954, en el que también es autor de la cubierta), padre honorífico del grafismo *underground*, con un estilo plástico que recuerda las figuras moldeables de un guiñol, y Bernard Krigsten con dos únicas actuaciones en los números 12 y 17. El primero de ellos, con fecha de portada de agosto de 1954, es una parodia del film *From here to eternity* (1953, **Fred Zinnemann**) con extraordinarias caricaturas de los actores del reparto integrados por **Burt Lancaster, Montgomery Clift** y las damas **Deborah Kerr** y **Donna Reed**, entre otras grandes estrellas. El 17 (noviembre 1954) es uno de los grandes episodios de la primera época de *Mad* en el que con guión de Kurtzman y dibujos de Elder y Krigsten en montaje paralelo, se parodiaba la magistral strip *Bringing up Father* al detallarse gráficamente las lesiones que nunca aparecían en la serie original consecuencia de los impactos de proyectiles domésticos (vajillas, lámparas, floreros...) que la enfadada esposa del protagonista arrojaba sobre su crápula marido cuando este regresaba de una francachela con coristas y timbas de póquer.

El extraordinario Bernard Krigstein traduce a una especie de "slapstick" ultraviolento todo aquello que era contención en el cómic objeto de la parodia, *Bringing Up Father*, obra de George McManus distribuida por King Features Syndicate iniciada como página dominical un 14 de abril de 1918 y que en los años treinta alcanzó su mayor esplendor creativo. Tras la muerte de su creador en 1954 la serie se mantuvo hasta la década de los ochenta. *Mad* # 17 (noviembre de 1954).

Las brillantes sátiras orquestadas por Kurtzman e interpretadas por su grupo de artistas nunca, salvo excepciones, fueron llamativamente sangrientas por lo que la editorial de Gaines no se enfrentó a litigios legales interpuestos por los propietarios del material parodiado. Los títulos se modificaban para incrementarles su lado esperpéntico constituyendo ejemplos explicativos citados de manera no exhaustiva "Bat Boy and Rubin", "Black and Blue Hawks", "Superduperman", "Flesh Garden", "Prince Violent", "Little Orphan Melvin"...debidos a Wally Wood. "Woman Wonder" o "Bringing Back Father" son debidos a Krigsten y "Manduck the Magician" o "Mickey Rodent" al propio Elder. Si la primera parodia fue la realizada por John Severin sobre la figura de Tarzan (*Mad* número dos fechado en noviembre de 1952) la más vitriólica fue guionizada por Kurtzman para la edición veintiuno de Mad (marzo de 1955) en la que con los brillantes dibujos del siempre extraordinario Jack Davis se permitió una befa sangrienta al temible senador **Joseph McCarthy** (responsable de la llamada "caza de brujas" en el ámbito de la industria cinematográfica), llamado por el guionista McCartaway con el rostro del senador Kefauver, artífice de la investigación sobre la delincuencia juvenil y la influencia en la misma de los comic books. El grupo se acompaña del abogado **Roy Cohn** brazo de hierro de McCarthy y acusador en el deplorable *affaire* Rosenberg por el que este matrimonio judío (formado por Ethel y Julius) fue acusado de sabotaje y ejecutado en 1953. En la historieta se veía al mencionado senador presentando pruebas falsas en los shows televisivos que en aquellas tempranas eras de la caja catódica hacían furor entre la población.

La habitual amable parodia de los guiones de Kurtzman en el comic book *Mad* cede ante el vitriolo desencantado con el que el autor, asistido por el siempre extraordinario Jack Davis, hace befa sangrienta al senador McCarthy (instigador de la llamada "caza de brujas") y al poder de la televisión. No deja de ser curioso que McCarthy pase a llamarse McCartaway y adopte los rasgos del senador Kefauver (con tocado indio) que presidió un comité del senado de EE UU sobre el crimen organizado y la delincuencia juvenil y que a punto estuvo de originar una legislación restrictiva sobre las libertades argumentales de los comic books. Mad # 21 (marzo de 1955).

En el número 3 (enero de 1953) el mismo Kurtzman rinde homenaje a su amigo y antiguo compañero del Charles William Harvey Studio, el entonces poco acreditado René Goscinny en la historieta titulada "Sheik of Araby" en la figura de un legionario llamado como el guionista francés. Cuando Goscinny era ya el gran y reconocido coautor de *Asterix* devolvió de manera explícita este homenaje en la serie *Dingodossiers*, gags de dos páginas publicados en *Pilote* desde los números 292 (27-V-1965) al 423 (30-XI-1967) y dibujados por el también "kurtzmaniano" **Marcel Gotlib**. Las influencias de Kurtzman han sido evidenciables en la dilatada y espléndida bibliografía del gran autor de *Asterix*, así como del semanario que dirigió durante tantos años.

Homenaje a su amigo europeo, René Goscinny, según las palabras del galo "un bufón y nada más que eso: ni un moralista ni un filósofo". Para Kurtzman un hombre con aspecto de galán cinematográfico. Dibujos de John Severin aparecidos en *Mad* # 3 (febrero de 1953).

Esa misma ofrenda de influencias del genial Kurtzman atraviesa la generalmente infranqueable barrera pirenaica española de comienzos de los años setenta apoderándose del tándem formado por **Enrique Ventura** y su primo el guionista **Miguel Angel Nieto** en una obra, claro homenaje a *Mad*, llamada *Es que van como locos*, entregada inicialmente al citado Goscinny. Al ser rechazada por *Pilote* la ofrecen a la revista *Trinca* editada por el sello Doncel adscrito a la Consejería del Movimiento Nacional. Un auténtico sarcasmo, ya que es una serie realizada por una pareja de ácratas hispánicos que es publicada por una revista adscrita en su ideología al régimen del general Franco. Dicho homenaje a *Mad*, y en general a la obra de Kurtzman, se trasluce por la amabilidad y cercanía al tema a parodiar, además de un trazo que evoca el arte detallado y caricaturesco a la vez del genial Will Elder. Una obra cuya recuperación es casi un deber y cuya primera edición aparece entre los números 29 y 44 de *Trinca*, entre enero y agosto de 1972.

Esa primera época de *Mad* también se instituye la reimpresión de las viejas obras de Kurtzman, aquellas de las que además de autor es propietario. *Hey Look* (números 7 y 8) y *Pot Shot Pete*, obras que han constituido su tarjeta de presentación y aval de contratación para su trabajo en la editorial de Bill Gaines. *Mad* es un comic book que destila la carismática personalidad de su editor. Como en la revistas de terror editadas por Al Feldstein, en esta también se impone la presencia de un personaje que siempre estuviera presente pero que nunca interviniese en el relato. A partir del número 21 surge el rostro bobalicón y sonriente de un memo de grandes orejas que Kurtzman copia de viejos anuncios y postales antiguas. Aquel personaje era lo suficientemente conocido como también lo eran las palabras grabadas sobre la característica imagen: *"¿Cómo? ¿Preocuparme yo?"* (*Me Worry?*) Kurtzman le dio el nombre de Melvin Cowznofsky pero al poco tiempo se le rebautizó como Alfred E. Neuman y fue rediseñado a un estilo naturalista por **Alfred Mingo** en la época en que *Mad* dejó de ser un comic book para trasformarse en un magacín (en su edición 24 de julio de 1955).

El soporte editorial inicial y primario de *Mad* era, como cualquier producto de la factoría Gaines, el comic book. Con ese modelo de edición se mantiene durante las veintitrés primeras ediciones fechadas entre octubre de 1952 y mayo de 1955. A consecuencia de los luctuosos eventos que acarrean la imposición del código de autocensura en la industria (*comics code*) el soporte cambia de formato comic book a formato

magazine manteniendo su numeración. De esta manera el número 24 (julio de 1955) sería la primera edición del nuevo formato, que se diferenciaría del tradicional por su mayor tamaño y por contener cómics en blanco y negro. Administrativamente la diferencia sería más acusada al no ser considerada publicación para todos los públicos y eximida por tanto de llevar impresa en su cubierta el sello de aprobación de la recién creada autocensura. Esta reconversión ha significado el seguro de vida de Mad como único cómic sobreviviente de la 'New Trend', pues los cómics de la 'New Direction' quebraron a las pocas ediciones y las reconversiones a magazines de otros títulos apenas alcanzaron dos episodios. Kurtzman se mantiene en ella hasta el número 28 (julio de 1956) en el que por amargas diferencias de índole económica con Gaines abandona la empresa sin idea de retorno.

Mad es una publicación que ha perdurado sin dificultad tras el abandono de su creador, salvando sin dificultades, y de la mano de DC, el tránsito al siglo XXI. Esa perdurabilidad puede explicarse tras las dos intensas trasformaciones que sufrió en sus inicios y en pocos meses. Por un lado la ya citada reconversión en magazín (julio de 1955) que elude la draconiana autocensura de la industria y que trae como consecuencia que las parodias de cómics sean sustituidas por parodias de películas, teleseries u otros aspectos culturales de la actualidad llegando a una masa de público sensiblemente mas numerosa. Por otro lado, Al Feldstein, sustituto de Kurtzman como editor / guionista, supo rodearse de artistas capaces destacando de manera especial **Don Martin**, "*Mad's Maddest Artist*", que a partir del número 29, primero de Feldstein, se integra en la llamada "*The Usual Gang of Idiots*" como uno de los autores más capaces de la nueva singladura del título. Al Feldstein se retiró de Mad en 1984 para dedicarse a la pintura en su rancho de Montana. Bajo su dirección la revista llegó a tener tiradas próximas a los tres millones de ejemplares.

El final de una época. Momentos de zozobra en la obra de Kurtzman.

Tras la segunda guerra mundial se operaron llamativas trasformaciones en la industria editorial de los comic books yanquis, trasformaciones que a punto estuvieron de finiquitarla. Tan sólo una decena de años antes el mercado era tan vasto que los EE UU se podían definir como una nación poblada por lectores de revistas y prensa. Y los comic books eran publicaciones que se adquirían en los mismos sitios. Su popularidad llegó a ser similar a los seriales radiofónicos y superior a las películas exhibidas en salas comerciales. Representaban el aporte lúdico para los ratos de ocio y tenían la suficiente diversidad para abarcar todas las edades de la población. Las ventas, la cantidad de títulos y editoriales y el personal profesional dedicado a esta actividad -empresarios, creativos, operarios, distribuidores y vendedores- fueron tan amplios que los comentaristas la han nombrado como Edad de Oro expandida desde la década de los treinta hasta el final de la gran guerra.

A partir de esa fecha los cambios fueron bruscos y progresaron a mucha velocidad. El mundo evolucionaba y con él las formas de ocio. Primero fueron desapareciendo las tiendas de minoristas situadas en barrios residenciales que entre otros productos, vendían cómics. Fueron sustituidas por grandes supermercados ubicados en la afueras de las ciudades, accesibles por la presencia de una cada vez mayor nutrida flota de automóviles familiares. No vendían comic books por el escaso margen de beneficios que les aportaba.

A principios de la década de los cincuenta había ya millones de televisores en los hogares de la numerosa clase media. La caja catódica propuso desde sus inicios un entretenimiento tan pasivo que enseguida logró adeptos. Las dramatizaciones seriadas empezaron a competir con la magia de la sala oscura por lo que la cinematografía tuvo que reconvertir parte de su industria para dotar de mayor espectacularidad a sus producciones a fin de atraer un público que cada vez era más escaso. Pero no solo con la sala oscura. Los mencionados telefilmes versaron sobre la práctica totalidad de los temas estrella de los comic books aportando sustratos argumentales similares que alimentaran la imaginación infantil. Para colmo de males era, y es, un medio pasivo y ruidoso por lo que los esfuerzos de comprensión eran, y son, más tenues que los necesarios para la asimilación de una lectura.

La tercera de las grandes causas que motivaron la rémora en la producción de comic books es achacable a la aparición de una censura específica. Respondía -entre otros supuestos- a las aspiraciones de las asociaciones de padres que desaprobaban los contenidos argumentales de algunas series de comic books, en especial el llamado 'New Trend' de la editorial EC de William M. Gaines (sobre todo las publicaciones que versaban sobre horror, crímenes o ciencia ficción). Esta aspiración se vio refrendada por la publicación en abril de 1954 del libro *Seduction of the Innocent,* obra del psiquiatra de origen austriaco

Fredrick Wertham, en que además de cargar contra los cómics de Gaines (si bien no aludía directamente a su nombre) proponía lindezas tales como la pederastia de Batman, el lesbianismo de Wonder Woman y el fascismo de Superman. Según el doctor Wertham, buena parte de los males de la sociedad estadounidense entre los que se encontraba la delincuencia juvenil, tenían sus bases en la violencia y el tremendismo que emanaban de los argumentos de los comic books. Aquel "docto" científico de la vieja Europa apuntaba a los padres de la moderna América algo que siempre habían querido dar oídos, esto es, que algunas temáticas de los cómics eran inicuas para la juventud.

Pero la delincuencia juvenil significaba un contenido lo suficientemente distinguido para que se materializara un comité del senado presidido por sus señorías **Estes Kefauver** y **Robert Hendrikson** con la intención de investigar en profundidad las causas de este hecho sociológico. Se llamó a declarar a siquiatras y educadores, con una clara vehemencia hacia una legislación a favor del veto y, por otra parte, miembros de la industria editorial que obraran a la defensiva. Es bien sabido que el protagonismo de aquellas entrevistas recayó en los ardientes debates entre el doctor Wertham y el propietario de EC Comics, Bill Gaines. Entre que la libertad de prensa es una enmienda constitucional de EE UU y que no todos los facinerosos leían comic books para perpetrar sus fechorías, el comité no quiso ver, ni pudo, una relación directa entre la delincuencia juvenil y la lectura de tebeos.

Pese a todo la industria de la historieta a través de su organización Comics Magazine Association of America, o CMAA, se había visto manchada por demasiadas declaraciones farisaicas contra sus publicaciones por lo que reaccionaron formando un código de autocensura (que finalmente, y tras algún que otro acrónimo adoptó el nombre final de *comics code*) que unió a una buena parte de las treinta y cinco editoriales (incluida la de Bill Gaines que lo lució en los cómics de la 'New Direction') para intentar una mejora de la imagen de sus productos y de paso anticiparse a una posible legislación federal que regulara la censura a base de imponerla. El triunfo más palmario del *comics code* se tradujo en que para la distribución de los cómics, estos debían llevar en su carátula el sello de aprobación del mencionado organismo. Editoriales como DC Comics -vulnerada por el Dr. Wertham- y Archie Comics, hicieron un entusiasmado proselitismo a favor de la autocensura pues servía para limpiar el nombre y contenido de editoriales (como la propia DC) o favorecía el mantenimiento de una línea de relatos "blanca" de nulo interés censorial (caso de Archie). Helen Meyer vicepresidenta de Dell Publishing y otras compañías como Gilberton Publications y Enterteinment Comics rehusaron unirse a CMAA manteniendo posturas que oscilaban entre la indiferencia y la beligerancia a la censura. El *comics code* sirvió para librarse de un competidor que copaba buena parte de las ventas al desautorizar la práctica totalidad de los contenidos y de las formas narrativas que empleaba la editorial de Gaines, por lo que este salió del mercado de comic books para centrarse en la edición de *Mad*.

EC quedó ahogada. Las publicaciones 'New Direction' (*Impact, Valor Aces High, Extra! Psicoanálisis, M.D.* y *Piracy*) se extinguieron a los pocos números, en los últimos meses de 1955 pues, según declaración del propio Gaines, los censores eran inflexibles con sus relatos. El voluntarioso editor probó fortuna con los magazines titulados genéricamente *Adult Picto Fiction* -cuyos títulos específicos respondían a nominaciones como *Terror Illustrated, Shock Illustrated, Crime Illustrated* y *Confessions Illustrated*- que estaban excluidos del *comics code* al llevar los textos fuera de las viñetas. Pero al no gozar de éxito se revocaron a los dos números llevándose buena parte de los beneficios obtenidos por los comic books de la 'New Trend' y dejando a la editorial con un agujero negro en forma de deuda de decenas de miles de dólares. La realidad de la editorial se tradujo en una sola publicación, *Mad Magazine*. Su leyenda quedó inmortalizada en una vitola mítica.

En 1954, en plena época de autocensura melindrosa, el editor **Hugh Heffner** crea el fenómeno *Playboy*. Como es sabido, por sus páginas se divulgan sin rubores temas sexuales, fotografías eróticas, chistes subidos de tono y todo tipo de artículos, ya sean sobre aspectos atrevidos o simplemente picantes. El prestigio y la fortuna del editor se incrementan con cada nuevo número de la publicación del conejito. La debilidad de Heffner por *Mad* se traduce en el correo que este escribe de manera regular a la redacción del cómic. Con el tiempo dicho correo se va personalizando para convertirse en un intercambio epistolar entre Kurtzman y Heffner que deriva en una corriente de simpatía mutua y probablemente en amistad. En 1956 Harvey, quizá animado por su amigo Hugh, pide a Gaines mayor participación e ingresos, cuestión en la que Gaines, a tenor de lo poco venturosa que se encontraba la situación empresarial se niega originando como consecuencia inmediata su ingreso en las listas de parados. *Mad* fue la obra soñada de Kurtzman, la propiedad mimada de Gaines y la publicación que paradójicamente creció cuando Feldstein fue su editor.

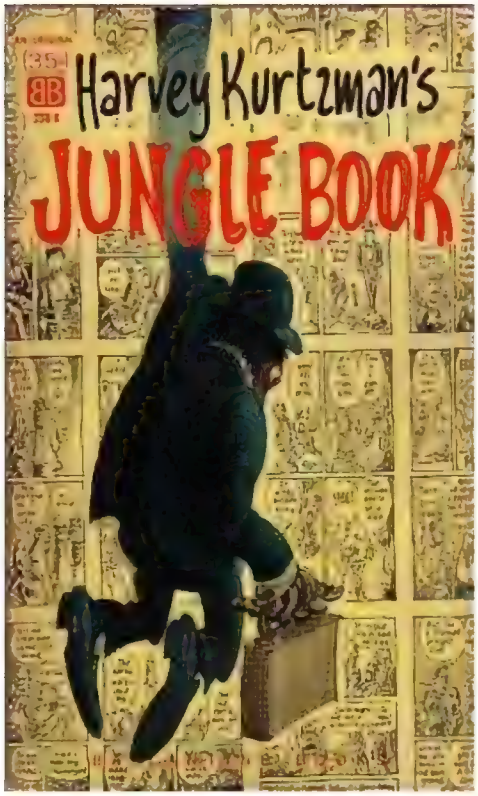
Cuando queda en paro la amistad y admiración sincera que le profesa Heffner se traduce en la oferta para la realización de un magazín satírico que inspirado en la filosofía *Mad* pudiera superarlo. Acepta encantado y convencido, tanto que esa misma convicción arrastra a buena parte de su "compañía estable", aquella formada por el (según personal opinión de Kurtzman) estrafalario Wally Wood, el apacible y talentoso Jack Davis y Bill Elder, su íntimo amigo a los que se unen nombres como **Al Jaffe, Arnold Roth** o Russ Heath. La publicación, llamada *Trump*, arranca en enero de 1957 y se beneficia de los pródigos recursos que la pujante editorial de Heffner pone a su disposición. Un lujo merced al uso del color, buen papel y competente distribución pero con un precio de medio dólar, el doble de *Mad* y cinco veces superior al de cualquier comic book. La mascota y el propio nombre de la revista (significa triunfo y en juegos de cartas, baza ganadora) se debe a una especie de naipe que recuerda a las ilustraciones realizadas por **John Tenniel** para la primera edición de *Alice´s Adventures in the Wonderland* la famosísima novela decimonónica de **Lewis Carroll**. En marzo del mismo año sale el segundo y último número que demuestra sin ambages el fracaso de tan memorable publicación. *Trump* no había satisfecho las expectativas comerciales que Heffner suponía por lo que su por entonces incipiente patrimonio, ni quiso, ni probablemente pudo, hacer frente a las pérdidas. El experimento se vino a pique. El propio Kurtzman reconoció que *Trump*, pese a ser el doble de cara,no era el doble de divertida que *Mad*. A pesar del encontronazo y el fracaso ambos editores quedan como amigos.

Tras una debacle como la de *Trump*, Kurtzman y su compañía estable deben reconsiderar los acontecimientos. Wally Wood repliega bandas y vuelve al *Mad* de Feldstein sin cerrar las relaciones que lo vinculan a Kurtzman. Este junto con Bill Elder y Jack Davis unen sus poco magros recursos iniciándose en el incierto mundo de la auto edición sacando al mercado *Humbug* que constituye también un fracaso aunque por motivos contrarios a *Trump*, esto es: menor tamaño, mal papel, mala distribución y mismo precio que Mad. Aún así su historia se mantiene durante once ediciones fachadas entre agosto de 1957 y octubre de 1958. La caída de *Humbug* significa una completa bancarrota y la diáspora de su compañía estable. Davis emplaza su carrera hacia ilustrador comercial, Wood vuelve a *Mad* donde nunca había dejado de colaborar y Heath se reorienta hacia los comic books, principalmente de National Periodical (DC) en donde se volvería a encontrar con el género bélico. Según declaraciones del propio Kurtzman la revista fue un ejemplo de por qué los dibujantes no deberían ser sus propios editores. Si a nivel creativo cumplía todas las exigencias, desde el punto de vista empresarial fue un completo naufragio tanto en su tamaño, excesivamente pequeño como en su precio, relativamente alto.

1958 y 1960 son los años en que las vacas son más flacas para el binomio constituido por Harvey Kurtzman y Bill Elder. Trabajan juntos, a veces por separado, como colaboradores de revistas masculinas de orientación cosmopolita como *Pageant* y *Esquire*, en revistas generalistas como *The Saturday Evening Post* o *Madison Avenue* o en guías de televisión como *TV Guide*. Es en *Esquire* donde Kurtzman rinde la curiosa *The Grasshopper and the Ant* (1960), la popular fábula de la cigarra y la hormiga evolucionada a una ideología *beatnik* a imagen de la esgrimida por **Jack Kerouac** en la obra *On the Road* (1957). *Esquire* era un magazín para hombres fundado en 1933 por Hearts Corporation. Ha sido famoso por recibir contribuciones literarias desde autores de la generación perdida como **E. Hemingway** y **Scott Fitzgerald** hasta gurús del nuevo periodismo como Tom Wolfe o ganadores del Pulitzer como el genial novelista de género **Norman Mailer**. Durante la década de los cuarenta uno de sus puntales eróticos estaba representado por los dibujos de estupendas señoras desnudas o escasamente vestidas realizadas por el mejicano **Vargas**.

Inasequibles al desaliento, Kurtzman y Elder diseñan series y proyectos que proponen para *Playboy* que a su vez son rechazados de manera inmisericorde por Heffner, siempre entre sonrisas y alientos de ánimo, siempre cuidando que las relaciones se mantengan amistosas. Unido a su antiguo asociado Elliott Caplin intenta sindicar una historieta en forma de tira diaria, *Kermit the Hermit* (1960), que también se salda con otro nuevo fracaso. La relación de Kurtzman con los personajes del show televisivo de *Sesamo Street* se afianza pese a todo entre 1969-70, cuando escribe los guiones de bastantes de sus episodios.

En aquel inhóspito período todavía se producen títulos que deben ser reseñados por la trascendencia futura que implican. Cuando Kurtzman era editor de *Mad*, **Ian Ballantine**, de Ballantine Books, había realizado con moderado éxito comercial libros recopilatorios del mencionado comic book, llamados *trade paperbacks* que como es lógico suponer reportaron ganancias a Bill Gaines, dueño y señor de EC Comics. Pero la buena experiencia de difusión que Ballantine proponía, y conseguía, hizo que la edición en recopilatorios se reiterase en el caso de *Humbug*, saliendo al mercado en 1957 con el título de *Humbug Digest*.



Los satisfactorios resultados obtenidos dan pie a la realización de trabajos originales para esta editorial que se materializan en el título *Harvey Kurtzman's Jungle Book* en 1959. Como en trabajos anteriores, la afilada y en ocasiones vitriólica pluma de Kurtzman centra buena parte de sus objetivos en la caja catódica. Se compone de cuatro historias que parodian diversos elementos de la cultura popular yanqui. El primer episodio, "Thelonius Violence" saca los colores al show televisivo del detective Peter Gunn, teleserie producida por NBC en 1958 con pegadiza sintonía compuesta por **Henry Mancini**, en donde la originalidad de la trama consistía en que la oficina del detective protagonista estaba ubicada en un club nocturno. En el segundo ("Organization Man in the Grey Flannel Executive Suite") tiene el debut Goodman Beaver de especial importancia futura en la revista *Help*. Es un personaje ingenuo, en permanente cruzada contra las hipocresías de la vida moderna, que Kurtzman utiliza para servir de vehículo en sus parodias, de manera especial las dedicadas a la industria del cómic estadounidense. En esta historia, el blanco de sus ironías apunta al editor de Timely / Atlas / Marvel Martin Goodman que sirva además de inspiración a su nombre. La tercera historia, "Compulsión on the Range" es una sátira sobre las teleseries del oeste en general y sobre *Gunsmoke* en particular. *Gunsmoke* (*La ley del Revólver*) fue producida por CBS en 1955 manteniéndose la friolera de 20 temporadas en las que desfilaron un variado elenco de estrellas televisivas yanquis entre las que destacan **Burt Reynolds** y **Dennis Weaver**. Estaba protagonizada por **James Arness** actor recomendado por el mismísimo **John Wayne** -en aquellos momentos, resplandeciente estrella cinematográfica- al rechazar el papel del *marshall* Dillon protagonista de la serie. El libro se cierra con "Decadence Degenerated" que saca chispas de la América sureña y en general profunda, retratada de manera irónica al estilo naturalista y áspero del dramaturgo **Tenesse Williams**.

Las vacas engordan. Los compromisos con Warren y Heffner.

En 1960 sobreviene el primero de los golpes afortunados de Harvey Kurtzman: Se asocia con **James Warren** -editor de la exitosa *Famous Monsters on Filmland*- para sacar al mercado *Help!* nuevo magazine dedicado al humor gráfico. La sociedad se respalda sobre el capital de Warren y la creatividad de Kurtzman, manteniéndose en los quioscos durante 26 ediciones, entre agosto de 1960 y septiembre de 1965.

La revista además de contener cómics, se hace famosa por la inclusión de fotonovelas montadas a base de insertar globos de diálogos, graciosos y chispeantes, a fotos de actualidad o realizarlas directamente contando con la presencia de jóvenes actores que el futuro se encargaría de consagrar, destacando en este apartado a **Woody Allen**, **Dick Van Dyke** o a **John Cleese**. En las primeras portadas de la revista se rinde homenaje a los astros cómicos del momento, a los más famosos de la caja catódica que en aquellos tiempos eran **Syd Caesar, Ernie Kovacs**, o los gigantes **Jerry Lewis** y **Jackie Gleason** entre otros. Uno de los subdirectores de la publicación, de los tres que tuvo, es el posteriormente escritor y director de cine **Terry Gilliam** que trabó amistad con el actor principiante John Cleese en las oficinas de la editorial. Esa relación es la que forma el embrión de lo que el mundo del espectáculo conoció posteriormente como Monthy Python y que reúne los inicios de la carrera de actor y director, antes de proseguirla por separado, y marcados por la clara influencia del humor de Kurtzman.

Pero *Help!* también es una revista de cómics que deja un rosario de significativas influencias posteriores. En ella inician y prestigian sus carreras una pléyade de autores alternativos que se posesionan del estilo "kurtzmaniano". Autores como **Skip Williamson, Clay Wilson, Spain Rodríguez** y los más

reconocidos **Gilbert Shelton** (en estas páginas debuta su agrio personaje porcino *Wonder Wart-Hog* en la edición fechada en mayo de 1963) y sobre todo **Robert Crumb** excelente e influyente artista, no solo del underground sino de la industria en general. Crumb, muy influido por las publicaciones editadas por Kurtzman (desde *Mad* hasta *Humbug*) y asumiendo influencias de artistas como Wolverton, Davis o Elder había enviado en 1964 muestras de su trabajo a *Help!* Concretamente una aventura de *Fritz the Kat* cómic encuadrado en el género *funny animals* aunque en versión más bestia, sangrienta y descastada. Al editor le gusta tanto que comienza a encargarle trabajos, trabajos que lamentablemente fueron pocos aunque significativos, pues es en las páginas de esta publicación en donde tienen su debut otros personajes trascendentes de la carrera de Crumb como Bo Bo Bolinsky o Mr.Natural. Para desgracia de Crumb se clausuró al año siguiente. La revista también desempolvó cierto material clásico por lo que aparecieron historias y portafolios de antiguas creaciones de Will Eisner (*The Spirit*, concretamente la historia 503 de Eisner fechada el 15 de enero de 1950) en la edición del magazín fechado en febrero de 1962 y **Windsor McCay** (*Little Nemo in Slumberland*).

El personaje más emblemático del autor en este periodo es Goodman Beaver a quien Bill Elder le da su fisonomía definitiva a partir de aquel primordio creado por Kurtzman para un episodio del libro de cómics *Harvey Kurtzman's Jungle Book*. El tándem realiza cinco afortunados episodios que se extienden desde el número 12 (septiembre de 1961) al 16 (noviembre de 1962). En el primero de ellos las befas caen sobre Superman ("Goodman Beaver meets S*perm*n") al que le sigue una desenfrenada y orgiástica visita a la redacción de *Playboy*, además de una burla contra las publicaciones de Archie Comics, en el siguiente número fechado en febrero de 1962. En el 14 (mayo 1962) los autores usan su dilatada capacidad para el sarcasmo en el tema de la guerra fría, ambientando la historia en el submarino atómico en el que trascurría la acción de la teleserie *Sea Hunt*. En el penúltimo episodio (agosto de 1962) el atribulado e ingenuo personaje se encuentra con el rey de la jungla,

Ballantine Books produjo tres recopilatorios de la mencionada revista: *Help! Digest* en 1961, *Second Help!-ing* en 1962 y *Executive's Comic Book* sobre el personaje Goodman Beaver también en 1962.

"Goodman Beaver meets T*rz*n", para culminar en *Help!* número 16 con una crítica contra el uso y la mística -si es que la tienen- de las armas de fuego, en una historia en donde las presencias de la actriz **Elizabeth Taylor** y el actor **Marlon Brando** tienen una destacada presencia. La trayectoria editorial de *Help!* se resume en dos fases marcadas. Por una parte los dieciséis primeros números con una presencia permanente de Kurtzman y una segunda fase, los últimos diez, en que pese a hacer trabajo de edición se aprecia más la presencia de los subdirectores, **Gloria Steinem** (mástil de un feminismo tan prístino como reivindicativo), **Charles Alverson** y el ya mencionado Terry Gilliam. Los supuestos argumentales se agotan a las veintiséis ediciones. La obra es un surtido de extraordinarias influencias y un icono en el cómic alternativo y en la cultura cómica en general. El punto de inflexión entre ambas fases se origina porque la conexión, latente, entre Kurtzman y Heffner se reabre en octubre de 1962 con la primera aparición de *Little Annie Fanny* en *Playboy*.

Little Annie Fanny es prácticamente Goodman Beaver cambiado de sexo. Según declaración del propio Kurtzman (en entrevista concedida en *Cartoonist Profiles* en 1975), la idea de esa modificación sexual parte de él mismo y de Bill Elder. La reconversión del idealista Goodman da como resultado el advenimiento de la voluptuosa Annie, también un poco a semejanza de la conservadora y longeva serie sindicada de Harold Gray, *Little Orphan Annie*, mostrando un personaje adulto, pleno de sensuales curvas y con un corazón cargado de ingenuidad. Heffner da el visto bueno y la primera historia de la candorosa y casi siempre desnuda Annie se publica en el ejemplar de Playboy fechado en octubre de 1962 rindiéndose un total de 107 episodios que se mantienen hasta septiembre de 1988. El éxito de público, la difusión de la obra en un canal que permanece ajeno a la censura, el retorno de los viejos amigos que acaban sus bocetos esto es, detallados *layouts*, como Jack Davis, Russ Heath o Frank Frazetta, y la consideración de la crítica, hacen que el maestro entre en un plano de reconocimiento y prestigio, tanto, que en los principales mentideros de la industria se comentaba que el señor Kurtzman cobraba 4.000 dólares por página. Una parodia en la que el texto, a veces amable a veces vitriólico, incide con ironía en la práctica totalidad de los aspectos que llenan los índices de cualquier ejemplar de *Playboy*, temas que Bill Elder acompaña con los volumétricos y coloridos dibujos que acentúan la carga sexual de la obra. El oficio y la perseverancia del gran Kurtzman lo reencuentran con el éxito popular, eso sí, sin alejarlo del prestigio de la crítica.

Episodio fechado en diciembre de 1967 en el que Kurtzman ayudado por Bill Elder y Larry Siegel hacen befa de la serie cinematográfica James Bond, en aquellas épocas protagonizada por la estrella Sean Connery. Pero en esta primera página los escarnios aluden más a las imitaciones que el famoso agente de Su Majestad Británica ha tenido en las figuras de Matt Helm (serie cinematográfica de dos filmes protagonizado por Dean Martin en 1966 y 1967), Derek Flint (también dos películas protagonizadas por James Coburn en los mismos años), el televisivo Napoleon Solo (interpretado por Robert Vaughn en la teleserie de NBC *The Man from U.N.C.L.E.* en 1964 y que originó ocho cintas cinematográficas de bajo presupuesto) o incluso la strip de los rotativos británicos Modesty Blaise (en aquellos años realizada por el tándem O'Donnell / Holdaway). El veterano actor Walter Pidgeon "interpreta" al magnate de la industria del juguete J. P. Dinkywinky (en "slang" significa pequeño pene).

Little Annie Fanny podría entenderse como una obra revanchista del propio Kurtzman. Revanchista tanto de la industria del cómic, en especial de la del comic book siempre aquejada de intensa mojigatería, como del sector más conservador y reaccionario de una sociedad de consumo que se escandaliza con demasiada facilidad sobre aspectos que en general no resultan tan escandalosos. Ese mismo revanchismo también podría aplicarse a sus antiguos amigos y colaboradores de EC en especial a Bill Gaines y a su sustituto en *Mad* Al Feldstein. La sátira de Kurtzman se mete en todos los rincones y los estamentos sociales de su país, desde el aparato capitalista de una sociedad de libre de mercado hasta los asuntos sociológicos más candentes de la época entre los que destacan la liberación femenina, el culto a la moda, la mafia, la corrupción política y las conspiraciones de esta casta contra un pueblo indocumentado, el terror nuclear y, finalmente, algunos de los movimientos contestatarios juveniles tan falsos en sus argumentaciones como tan fanáticos en sus formas. Su texto amable aunque algo mordaz caricaturiza temas que le afectan de una manera más específica como el arte y sobre todo la música pop, la filmografía más multitudinaria del momento, el cómic clásico y hasta el underground del que como ya se ha mencionado es uno de los pilares fundacionales. Según apreciación del propio Kurtzman su suegro, no su padre.

Por sus historias cortas, entre dos y seis páginas, desfila la escasa nómina de personajes fijos de la serie, Sugardaddy Bigbucks el duplicado ridículo del personaje de Gray y el también ridículo y alto ejecutivo Benton Battbarton. Ambos representan las líneas más esenciales de un capitalismo al que se le va a hacer escarnio. La esfera carnal, esencial para que la obra se distribuyese en el canal tolerante y erótico de Heffner, viene representado por la propia Annie y sus amigas, Ruthie y Wanda que sirven tanto para hacer chanza como para abanderar a un feminismo declarado que se comienza a descorchar en aquella época. La presencia de figuraciones invitadas que aluden a personalidades reales con los nombres cambiados a lo largo de la totalidad de sus historias es lo suficientemente exhaustiva como para ocupar el epílogo de la obra recopilatoria que publicó Kitchen Sink Press y que ha sido reeditada en Dark Horse (dos volúmenes editados en noviembre de 2000 y septiembre de 2001 respectivamente). Comentarios firmados por el mismo Denis Kitchen a partir de las notas del propio Harvey Kurtzman. La edición cuenta como extra con una historia inédita sobre *The Beattles* (The Bleattles en versión Kurtzman/Elder) que iba a ser publicada en el ejemplar de *Playboy* de abril de 1968 pero que finalmente quedó abortada pues el supuesto argumental que le servía de sustrato perdió actualidad. Las páginas, incompletas, quedan como un referente para patentizar la construcción de esta historieta basada en el detalladísimo *layout* de Kurtzman, los lápices de Jack Davis, en este caso concreto, y el acabado y coloreado del siempre excelente Bill Elder.

Una constante en las páginas de *Little Annie Fanny* ha sido la integración en una misma historieta de personajes propios de la strip con otros reales o imaginarios pertenecientes a otras naturalezas o realidades. En el caso de esta página perteneciente a un episodio abortado comparten protagonismo con Annie las presencias de los ídolos de Liverpool, que en este episodio aluden al nombre de "The Bleatles", en la época en que grabaron su trabajo más sicodélico: *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band*. En él se dio cita buena parte de la cosmogonía cultural de los sesenta representada por el sexo las drogas alucinógenas y el misticismo oriental. Pero esta página presenta además el valor añadido de ilustrar, a modo de ejemplo, el trabajo del autor y su compañía estable. A unos detallados bocetos de Kurtzman se le añaden los lápices de Jack Davis y el color de Bill Elder según pauta dictada por el mismo Kurtzman. La referencia a The Beattles aparece publicada en el episodio "Annie Meets the Bleatles" presente en el número de *Playboy* de diciembre de 1965.

En la entrevista mantenida con Will Eisner en 1982 y recogida en el volumen *Will Eisner's Shop Talk* editado por Dark Horse (publicado en español por Norma editorial en mayo de 2005), buena parte del contenido de la conversación versa sobre la obra favorita de Kurtzman, *Little Annie Fanny,* en el que en un ambiente de lo más sosegado los autores pegan la hebra sobre la técnica de color de la mencionada obra. La admiración de Kurtzman por *Little Annie Fanny* se hace evidente al intuirse claramente su gusto por ser jefe y trabajar con un equipo apegado a él y perfectamente ensamblado formado por Will Elder, **Sarah Downs** y **Phil Felix**, estos dos últimos alumnos suyos en la New York School Visual and Arts. Buena parte de la comodidad del autor por una obra que se dilata en el tiempo durante la friolera de dieciséis años se debe a la no presión por los plazos de entrega -de hecho pueden sucederse varios meses entre entregas, siempre escasas de páginas- por lo que la labor puede realizarse sin los agobios típicos que generalmente impone la industria editorial yanqui. Esa misma comodidad de producción que induce más cualidad artística que artesanal lo identifica con su admirada industria francesa y con sus conseguidas revistas de cómics, *Charlie*, *L'Echo des Savannes*, *Fluide Glacial*, *Métal Hurlant* o *Pilote*, revistas en las que se han publicado trabajos suyos (a excepción de *Metal Hurlant*) durante los últimos veinte años de su vida.

Little Annie Fanny tiene además el honor de actualizar y ser difusor del cómic erótico (en sentido estricto, liberado por tanto como subgénero del *underground*) recogiendo la batuta de **John Alexander Scott Coutts**, o **John Willie**, en la obra *Sweet Gwendoline* (desde 1946), canalizada en la publicación no periódica *Bizarre* y prolongada en forma de parodia por **Eric Stanton** de marcada influencia "kurtzmaniana". Este primario género carnal tiene otros marcados referentes en la industria del cómic para adultos a la europea en aquellos tiempos tan liberales y liberados como fue la década de los sesenta en el viejo continente. Mezcla de esa directriz europea proclive a la edición en libro y con marcada inspiración del Kurtzman desinhibido de *Playboy* aparecen en el mercado otros pioneros de este género: *The Adventures of Phoebe Zeit-Geist* de **Michael O'Donoghue** con dibujos de **Frank Springer** publicado en 1966 en primera edición en el magazín *Evergreen Review*- revista literaria publicada a finales de la década de los cincuenta por Grove Press con abundantes ilustraciones eróticas que se alternaron con firmas de la categoría de **Albert Camus, Bertold Brecht** o **Edward Albee** -para ser recopilado en libro dos años después. Dentro de este apartado mencionar el cómic de **Gene Bilbrew** (**Eneg**) *Princess Elaine* de suave tono sadomasoquista entre mujeres blancas realizado por este autor de color también con elevada musa kurtzmaniana.

La imitación más evidente de esta obra se asoma desde las páginas de la revista erótica y británica *Penthouse*, en la que por acción del guionista (y afamado novelista / articulista) **Frederick Mullally** y del clásico dibujante **Ron Embleton** se da vida a la historieta *Oh Wicked Wanda!* de contenido y formas prácticamente idénticas a la de Kurtzman. La obra total consta de 88 episodios fechados entre septiembre de 1973 y diciembre de 1980. Las entregas tienen una duración de ocho páginas (aunque las primeras son de siete). Versan sobre los mismos temas de actualidad, desarrollándose con la coartada de un humor grueso, políticamente incorrecto y eficaz con dibujos hiperrealistas, sensuales, de enorme descaro y sexualidad implícita y en muchas ocasiones explícita. Trama simplona y acabado en una orgía en el que el talento gráfico de Embleton da sus máximos, las acotaciones de Mullally se hacen muy ingeniosas y a menudo acaba rompiéndose la cuarta pared dando a los episodios un carácter muy vivaz. A modo de aclaración, afirmar que *Penthouse* es una revista masculina fundada por **Bob Guccione** en el Reino Unido en 1965 y que mezcla entre sus contenidos artículos de clara vocación cosmopolita y urbana con reportajes y fotos de alto calado erótico. Junto a *Playboy* de Heffner y *Hustler* de **Larry Flint** (iniciado en 1974), constituyen las tres revistas masculinas de cote erótico más famosas del pasado siglo.

Esta obra, y en mayor medida *Mad*, posicionan a Kurtzman como uno de los grandes renovadores del lenguaje del cómic, al menos en sus aspectos más alternativos y en su acepción más amplia. Por un lado el desquite hacia el puritanismo censorial encumbrado en el género superheroico, género pleno de argumentos "limpios" y permisivos para edades tiernas. Por otro lado, autores como Kurtzman sientan las bases de hacer cómics distintos ajenos al mainstream, aptos pues para todos los públicos y no exclusivamente para la infancia o adolescencia.

Estas obras citadas, a las que se podrían añadir *The Grasshopper and the Ant* y *Help!,* toman referencia y sientan las bases del cómic underground. No hay que olvidar que el propio Kurtzman y quizás el personalísimo Basil Wolverton son cimientos institucionales de este género y sobre todo de esta manera de entender el cómic. El movimiento beatnik y su sucesor el hippy, el culto a los estupefacientes tipo cáñamo y la franqueza sexual incluyendo el amor libre son argumentos que el autor ha plasmado directa o indirectamente en buena parte de sus obras sirviendo de inspiración a una nutrida nómina de autores citados en líneas precedentes. Estos autores se han visto a su vez influidos en el estilo sintético y caricaturesco de Kurtzman, de viñeta expresiva con poco decorado y mucha fuerza narrativa que elude manierismos y centra al lector en una narrativa en cascada.

La penúltima vuelta del camino.

Se ha mencionado en parágrafos anteriores que el autor es una de las piedras angulares del comic alternativo, comix o komix undergrond. Pese a que la actividad principal de Kurtzman seguía pendiente de sacar nuevas, cortas y jugosas entregas de su obra *Little Annie Fanny*, algunas ramas secundarias de su talento se han fraguado en otras actividades como la de guionista de la serie de televisión infantil más

exitosa de todos los tiempos, *Sesamo Street*, o la de profesor en New York School of Visual Arts.

Como autor de *comix* su trabajo se ha desarrollado principalmente en la editorial de **Denis Kitchen**, Kitchen Sink Press, rindiendo en la misma, portadas y algunos encargos. Destaca la del número 8 y último de la revista *Bijou* (1973) único distribuido por Denis Kitchen con el título *Tales Calculate to Sell you Bijou* e incluido en el libro *The Best of Bijou Funnies*. En marzo de 1974, y para el número 5 de *Snarf*, colabora realizando la ilustración de la portada y un trabajo interior. La publicación editada por Kitchen Sink Press se mantuvo siete números en el mercado como una antología de humor anticonvencional que asienta el prestigio de Kitchen como editor alternativo, tras unos comienzos algo vacilantes y elusivos a hacer befa contra el llamado "Sistema". El que probablemente sea el más entrañable tebeo escrito para esta editorial no es otro que *Kurtzman Komix* (1976), deliciosa pieza que cuenta con una introducción de Robert Crumb, una selección de historietas antiguas de *Hey Look!* además de otra sobre el vaquero Pot-Shot Pete. Entre sus últimas labores para esta editorial figuran otras obras como la strip *Betsy's Buddies* (1988) realizada en tándem con su alumna Sarah Downs y la portada del número dos (mayo 1988) de la publicación *Kings in Disguise* de seis ediciones fechadas entre 1988 y 1989.

Sus últimos trabajos como autor de cómics le retrotraen a su época dorada en la que reitera viejos conceptos de cuando era un editor estrella de la editorial de Bill Gaines. Destacan en este apartado el magazine paródico Nuts de tan sólo dos números y recopilado en libro (de bolsillo, en rústica) por Bantam Books en julio de 1985 y la miniserie The New Two-Fisted Tales de dos números publicados por Dark Horse en abril y octubre de 1993, puesta a la venta al poco de fallecer su autor. Portadas espléndidas firmadas por Eisner y Kurtzman para la primera edición y por el mismo Kurtzman con William Stout para la última. Ambas contienen interiores con historietas cortas imbuidas por la ética de la vieja publicación EC y firmadas por autores modernos además de alguna reimpresión del antiguo trabajo del maestro. Entre ambas piezas, Marvel publica el espléndido *Harvey Kurtzman's Strange Tales* (1990) en la que un destacado grupo de importantes autores le rinden cálido homenaje al realizar nuevos trabajos sobre los detallados *layouts* del entonces viejo maestro. Bocetos a lápiz publicados en las últimas páginas de esta interesante obra. Sergio Aragonés, William Stout, Sarah Downs, **Rick Geary** y **Dave Gibbons**, además de un prestigiadísimo Robert Crumb que aporta su emotiva colaboración con un trabajito de dos páginas en la que relata la importancia que tuvo para forjar su destino el trabajo de Kurtzman cuando este estaba en su gran momento creativo. También en esta ya casi última curva del camino se recopila buena parte de su obra anterior en imprescindibles volúmenes de Kitchen Sink Press tales como *Hey Look* (1992), *Betsy's Buddies* (1988), *The Jungle Book* (1986) o *Goodman Beaver* (1984), señal inequívoca, según el particular humorismo de Kurtzman, de que su vida se acercaba al final. Tras su muerte, buena parte de los recopilatorios citados a los que se añaden otros nuevos han sido editados por otras editoriales entre las que se citan DC (*The Mad Archives* en 2002) o Dark Horse (*Playboy's Little Annie Fanny*, dos volúmenes en 2000 y 2001 respectivamente).

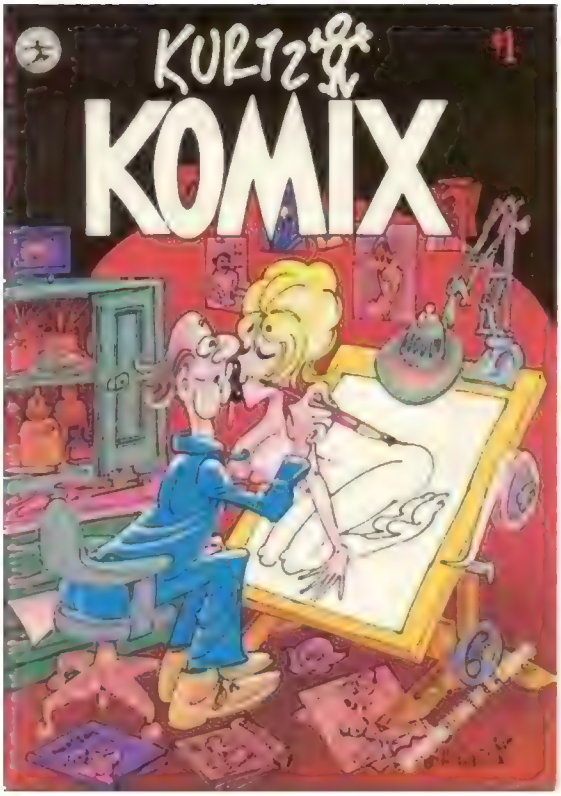


Ilustración que representa un cálido homenaje a uno de los miembros más duraderos de la llamada compañía estable del gran maestro en el título *Harvey Kurtzman's Strange Tales* editado por Marvel en 1990. Dave Gibbons remeda a Jack Davis en una página que hace befa, amable, al género de superhéroes tanto de Marvel como de su competencia más duradera, DC. En la figura 14 el extraordinario Rex Stout compone una amable nueva historia de Goodman Beaver ambientada en una imposible prehistoria que mezcla humanos primitivos y dinosaurios.

The Comics Journal, magazine dedicado al estudio de la historieta editado por Fantagraphics y mencionado en parágrafos precedentes le dedica una buena cantidad de números con entrevistas (número 67 en 1981 y 153 de octubre de 1992), artículos en profundidad (número 179) y finalmente un obituario en la edición 157. Dentro del apartado de las entrevistas resultan clarificadoras y útiles para los investigadores las contenidas en el libro *The Warren Companion* editado por **David A. Roach** en 2001 y que contiene una entrevista realizada por **Jeffrey H. Wasserman** en torno a la publicación *Help*. Más instructiva -en cuánto se habla de estilo de una manera relajada y sobre todo sincera- resulta la incluida en el volumen *Will Eisner's Shop Talk* (editado en mayo de 2001) a partir de entrevistas publicadas en *The Spirit Magazine* o en *Will Eisner's Quaterly*. Insólito ejemplar es el titulado *The Illustrated Harvey Kurtzman Index 1939-1975*, editado por Sylmar y escrito por **Glenn Bray** con edición limitada a 1.000 copias. Son 120 páginas de información a modo de indización sobre el trabajo del autor en comic books, magazines, strips para la prensa, artículos y libros de cómics. Cuenta con una gran profusión de ilustraciones raras e inéditas.

En 1988 publica su autobiografía, *My Life as Cartoonist*, y en 1991 una enciclopedia sobre los cómics merced a su general saber sobre el medio debido a su profesión de docente. Esta obra enciclopédica, y como casi todas las de su género modesta e incompleta, lleva el expresivo título *From Aargh to Zap: Harvey Kurtzman's Visual History of Comics*. Ambos volúmenes componen la poco magra porción literaria y ensayística de este polifacético autor.

La que ya es indiscutible su última vuelta del camino la da en su casa de Mount Vernon, en Nueva York, un 21 de febrero de 1993. Su obra le sobrevive y se propaga en muchos autores que trabajaron con él, bebiendo de su influencia de manera

personal o a través de una obra inagotable propia del genio más subversivo que probablemente ha originado el arte de la historieta.

Bibliografía.

Baeza, Rodrigo. (Se ignora fecha de redacción): "La Conexión Kurtzman-Goscinny". *http://www.picasesos.ahiros.com.ar/p3baeza.htm*.

Capilla, antoni y solé, Jordi (1999): *Telemanía. Las 500 mejores series de nuestras vidas*. Salvat Editores. Barcelona.

Coma, Javier (1976): "Los Comics de la Caza de Brujas". *Sunday* # 6, Madrid, diciembre de 1979, pp.36-45.

Coma, Javier(1978): *Del gato Félix al gato Fritz. Historia de los comics* Editorial Gustavo Gili S.A. Colección Punto y Línea. Madrid.

Coma, Javier (1978): *Los comics. Un arte del siglo XX*. Ediciones Guadarrama. Universitaria de Bolsillo. Barcelona.

Coma, Javier (1980): "Los viejos combates nunca mueren". En Coma, Javier (dir.)(1980): *Historia de los Comics*. Toutain Editor, pp. 695-700.

Coma, Javier (1980): "Rutas de pioneros hacia Eldorado de la comic-novela". En Coma, Javier (dir.)(1980): *Historia de los Comics*. Toutain Editor, pp. 885-895.

Coma, Javier (1991): *Diccionario de los Comics. La Edad de Oro*, Plaza & Janés, Barcelona.

DANIELS, Les (1996): *Marvel: Cinco Fabulosas Décadas de Comics* (*Marvel: Five Fabulous Decades of Comic-Books*, 1991), Editorial Planeta-DeAgostini, Barcelona.

Devlin, Desmond. (Se ignora fecha de redacción): "The Untold History of Mad Magazine". *http://www.dccomics.com/mad/?action=about*.

Díaz, Lorenzo F. (2004): 1970-1979. "Falsos futuribles y casualidades". En *De Madrid a los tebeos. Una mirada gráfica a la Historieta madrileña.* Ayuntamiento de Madrid, pp. 125-138.

Eisner, Will (2005): *Shop Talk: Conversaciones con Will Eisner*. Norma Editorial. Barcelona.

Eisner, Will. Miller, Frank (2006): *Eisner / Miller. Entrevista moderada por Charles Brownstein*. Norma Editorial. Barcelona.

Frattini, Eric. Palmer, Oscar (1999): *Guía Básica del Comic*. Nuer Ediciones. Madrid.

Goulart, Ron (2004): *Comic book encyclopedia: The ultimate guide to characters, graphic novels, writers and artists in the comic book universe*. HarperCollins Publishing Inc. New York.

Jiménez Varea, Jesús (2003): "Una Mirada a EC", en Barrero, Manuel (coord.): *Tebeosfera*. Astiberri. Bilbao, 2006, pp. 187-208.

Kitchen, Denis (2000): "The Origins of Little Annie Fanny". Dark Horse. *Playboy's Little Annie Fanny Volume I.*

Kitchen, Denis (2001): "Eye-Pops and Gags". Dark Horse. *Playboy's Little Annie Fanny Volume II.*

Martín, Antonio (2002): "Superman y sus Amigos los Superhéroes Invaden la Realidad Americana", en Barrero, Manuel (coord.): *Tebeosfera*. Astiberri. Bilbao, 2006, pp. 131-157.

Meglin, Nick (2002): "Dedicated to Harvey Kurtzman, Without Whom..." DC Comics. *The Mad Archives Volume I.*

Misiroglu, Gina y Roach, David A. (2004): *The Superhero Book. The Ultimate Encyclopedia of Comic-Book Icons and Hollywood Heroes*. Visible Ink. Detroit.

Overstreet, Robert M. (2004): *The Big Big Overstreet Comic Book Price Guide.* 34th Ed. Gemstone Publishing. United States of America.

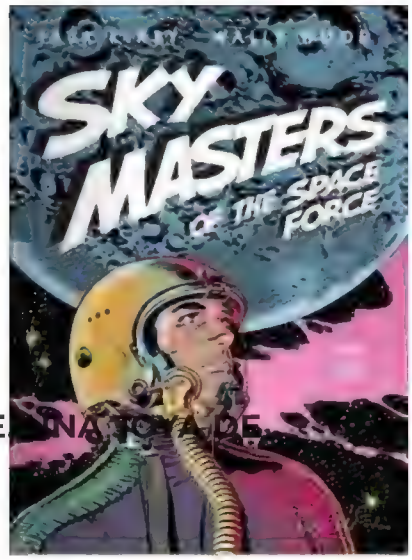
Roach, David y Cooke, Jon B.(2001**):** *The Warren Companion.* TwoMorrows Publishing Raleigh.

Sherman, Bill (1980): "El 'underground' norteamericano". En Coma, Javier (dir.)(1980): *Historia de los Comics*. Toutain Editor, pp. 813-821.

Tavernier, Bertrand y Coursodon, Jean Pierre (1995). *50 Años de Cine Norteamericano*. Akal, Madrid.

Thompson, Don (1980): "Alfred E. Neuman da origen a Little Annie Fanny". En Coma, Javier (dir.) (1980): *Historia de los Comics.* Toutain Editor, pp. 785-791.

Thompson, Don (1980): "Aventuras de machotes, guerra y combatientes, y humor en vena yugular". En Coma, Javier (dir.)(1980): *Historia de los Comics.* Toutain Editor, pp. 331-336.
Vandenberg, Gary (2001): "Little Annie Fanny Through the Eyes of Will Elder". Dark Horse. *Playboy's Little Annie Fanny Volume II.*
VV.AA. (1979): *Illustrated Checklist To Underground Comix. Preliminary Edition.* Archival Press.
Wepman, Dennis (1980): "Los comics E.C.: Ciencia-ficción, crimen y horror". En Coma, Javier (dir.) (1980): *Historia de los Comics.* Toutain Editor, pp. 309-316.



SKY MASTERS OF THE SPACE FORCE. UNA TOMA DE EDICIÓN

MANUEL BARRERO

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 1, 20-X-2008

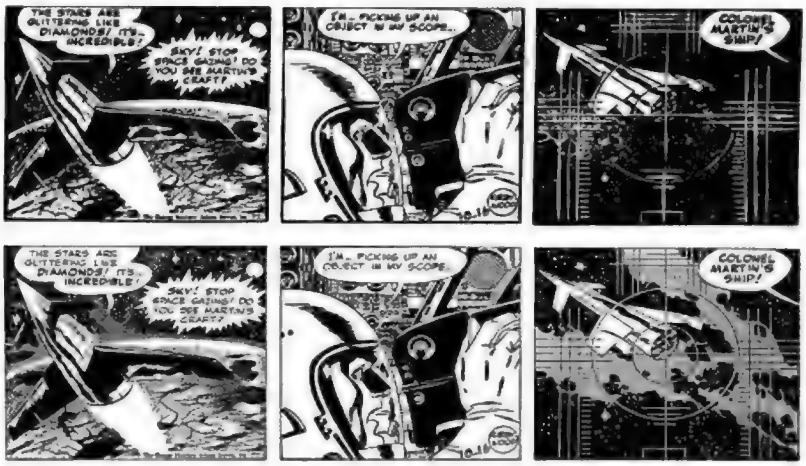
Reseña:

SKY MASTERS OF THE SPACE FORCE (2008, GLENAT/DELGADO) · SKY MASTERS OF THE SPACE FORCE (2008, GLENAT/DELGADO) 1

Resumen / Abstract:

Edición cuidadísima que rescata una serie de tiras de prensa de hace 50 años que aún refulge, si no por sus propuestas argumentales y resolución narrativa, sí al menos por su plasmación gráfica, una de las más límpidas y espectaculares de la historieta de ciencia ficción. No en vano fueron sus autores Kirby y Word. No en vano han sido sus editores Theakson y Delgado.

Se cumplían, el 8 de septiembre de 2008 el quincuagésimo aniversario del estreno de *Sky Masters of the Space Force* en los diarios de EE UU, una serie de ciencia ficción que intentaba rivalizar con otras de veteranía sobrada y probada calidad (como Flash Gordon, aunque ya había mucha ciencia ficción de espíritu *pulp* en los comic books de la época) y que se distanciaba del resto por dos factores: una buscada verosimilitud rayana con el hiperrealismo y el germen de una nueva introspección en función del *neoconductismo*.



Como bien enmarca Álvaro Pons en el prólogo, estamos ante un producto de su tiempo, hijo de la política de bloques que emanó de la II Guerra Mundial y que, en este caso particular, explotó la vertiente de la astronáutica como manifestación del poder industrial (y militar) de un país frente a sus contrincantes potenciales. Mas, al contrario de lo que se cree o se ha dicho, *Sky Masters* no es un cómic 'hijo de la guerra fría', antes bien, la tira utilizó el recurso de potenciar los valores por sí mismos y no por contraste. Es decir, quienes guionizaron estas tiras no enfrentaron a sus personajes a villanos malencarados de más allá del Telón de Acero, sino que enfrentaron a los hombres y a los técnicos –importante detalle- y a las contingencias propias de su trabajo; o a las posibles fallas de un sistema que –salvo por algún sabotaje externo- dependía de sus propias flaquezas o debilidades. De ahí que también podamos afirmar que no estamos tampoco ante una obra de fantasía, en su subgénero de ciencia ficción, sino ante una historieta de aventuras, que peca de anticipatorio pero más aferrada a las informaciones de sesgo científico que llegaban a todos cada mes de la mano de *Colliers*, *Popular Mechanics* o *Popular Science*, que de *The Magazine of S.F. & F, Galaxy* o los libros de relatos publicados por Ballantine Books desde 1952 (los tiempos de Frederik Pohl). Naturalmente, y en cualquier caso, si hemos de etiquetar esta obra es con el marchamo de la ciencia ficción (sin guión en medio, por favor).

Sigue sorprendiendo que un producto así, generado en fragmentos para ir publicándolo día a día en un recóndito lugar de un diario, resulte todavía tan fresco y efectivo. Y tan revelador. *Sky Masters* entretiene educando. Es primero un vehículo didáctico que un trampolín para la evasión. Si en la primera línea argumental un astronauta se ve amenazado por una presencia maléfica ésta procede de la relación entre

presión y el oxígeno, no de espacios fantásticos. Si luego una misión peligra, la causa es la maldad de un misántropo anarco primitivista, no una conspiración comunista o una presencia alienígena. Si más tarde se genera una crisis en un programa de lanzamiento, es una campaña publicitaria la culpable y no el despecho o los celos o la ambición. Este es un trabajo muy afirmado en tierra, muy consciente de la sociedad en la que se gestó y nada despegado de la realidad, de ahí la alusión a la psicología de Skinner y otros en el primer párrafo de esta reseña.

Evidentemente, la obra ha envejecido. Los personajes, los principales, están esculpidos con el patrón relamido de los años cincuenta: la chica de mirada ensoñadora, el héroe de nuca depilada y firme, el científico de cara surcada y bigotes recios, el villano de nariz aquilina... Por una parte, en la posición de los personajes se detecta cierto hieratismo, y algunos de los valores transmitidos son rígidos (la disposición abnegada de ellas, la fe religiosa de él). Otros no terminan por construirse debidamente (Mayday). Por la otra, el ritmo del relato es a menudo lento, característica ésta que está asimilada al formato elegido, la tira diaria, condenada a reiterar contenidos de anclaje en la última y primera viñetas. Es más, algunas tiras de esta obra que han sido vistas como avances narrativos, o estilísticos, como aquellas que consisten en viñetas alargadas con conceptos tumbados, o tiras volcadas para poder representar composiciones verticales, no son más que alardes didácticos que poco aportan al lenguaje del cómic (y que tienen antecedentes desde el siglo XVIII en la ilustración humorística). Hay alguna traducción desafortunada ('*rediós*') y alguna tira peor reproducida que el resto, lo cual choca con el primor reproductor y editorial que sobrevuela estas páginas.
Porque así es. Una de las razones para levantarse y aplaudir *Sky Masters,* de Glénat, es la labor editorial desarrollada por **Ferrán Delgado** y su equipo. Por más que resulta excesivo el montante de agradecimientos y promociones (Kirby Museum, TwoMorrows), el esfuerzo por obtener la mejor edición posible del material original convierten éste en un producto muy loable, superior al original en todos los aspectos.

Ferrán, y los editores de Glénat, no se han limitado a comprar una licencia y reproducir fotolitos traduciendo textos. Han ido mucho más allá, contactando con el mayor preservador del patrimonio artístico de Kirby, **Greg Theakson**, localizando a coleccionistas y otros editores para obtener la reproducción más adecuada de cada una de las tiras, trabajando con un equipo de diseñadores abnegados, y consiguiendo de este modo una edición, única, que tiene el aliciente de mostrar en exclusiva las páginas dominicales en color cuando llegue el tercer tomo. Si la crisis les deja publicarlo...

Este mimo editorial nos brinda una obra prodigiosa de **Jack Kirby** y **Wallace Wood**, que son los que arrancan la serie. Un Kirby que demuestra una capacidad de construcción de personajes y espacios que luego no necesariamente superará en los comic books (si acaso, la dinámica, pero no la estructura ni la composición). Un Wood apasionado que se inclinó sobre los lápices del maestro para arrojar una iluminación dramática y viva, que nutre cada tira (no cada página) con una luz sorprendente. El resultado son unos

rostros bellísimos, unos caracteres muy bien definidos, una maquinaria casi tangible a través del papel. Una puesta en escena, en fin, inmejorable e irrepetible. ¡Qué tira la del 3-XII-1958! ¡Qué buena composición! ¡Qué magnífica la última viñeta de la tira núm. 97! ¡Qué técnica!

Y no sólo es una obra con un dibujo atractivo. No obstante la historia peca de algo cansina por momentos, los planteamientos resultan maduros todavía hoy. Los personajes no son inmortales o cíclicos, aquí existe el temor a una muerte real, inesperada, de los personajes. Los protagonistas viven experiencias al límite de lo previsto, siguiendo indudablemente los miedos despertados por las trampas conductistas (como queda de manifiesto aquí por la estratagema puramente publicitaria de Mayday). Estamos pues ante un trabajo inspirado por los recelos ante la ciencia y el desasosiego que comienzan a manifestar algunos escritores de ciencia ficción de por entonces (Clarke, Asimov, Sheckley, Heinlein), que fraguaron una ruptura entre la clásica literatura escapista y la nueva introspección que cundiría en los años sesenta. Posiblemente, muy posiblemente, Kirby leía aquellos relatos por entonces...

Hay que advertir que todo cambia hacia el final de este primer libro, cuando **Dick Ayers** entra a barrer detalles de las viñetas de Kirby y parece que apunta hacia el futuro cercano, con esa radiación cósmica a punto de afectar a astronautas, con ese equipo formado por el listo, el fuerte y la chica (Sky, Will Riot, Sta. Martin), que aún no son cuatro y que aún no son fantásticos.

Pese a los defectos, impresionante. Un libro limpio, prolijo en la edición, de rotulado grácil, con páginas de buen gramaje y el justo satín.

Un tebeo para acariciar.

***SKY MASTERS OF THE SPACE FORCE.* Vol. 1**

Jack Kirby, Wally Wood, Dick Ayers.

Colección El Álamo, 1 de 3.

128 páginas, blanco y negro, 20,00 €

Con regalo de un póster, y prólogos de Theakson, Pons y Delgado.

ISBN: 978-84-8449-925-1

Texto promocional editorial:

En 1958, el llamado "Rey de los comics", Jack Kirby, responsable de la creación gráfica de, entre muchos otros, "Los X-Men", "Los Cuatro Fantásticos" o "Los Vengadores", desarrolló una tira diaria para la prensa americana que acabaría siendo una de sus mejores y más completas creaciones. Una obra desconocida por el gran público que ahora Glénat presenta en primicia mundial por primera vez recopilada en tres volúmenes de auténtico lujo.

POE Y CORBEN. EL HORROR AMERICANO

JAVIER ALCÁZAR

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 2, 20-I-2009

Palabras clave / Keywords:

Richard Corben/ Richard Corben

POE Y CORBEN. EL HORROR AMERICANO

El 19 de enero de 2009 se cumplieron 200 años del nacimiento de Edgar Allan Poe, una de las figuras fundamentales de la literatura, conocido por ser el padre del relato de detectives y del cuento de terror moderno, autor muy influyente en todas las generaciones posteriores de escritores que se han dedicado al horror escrito, y adaptado infinidad de veces a otros medios. Por supuesto la historieta se ha beneficiado de su ingenio y los textos de Poe han tenido adaptaciones clásicas, otras en las que han servido de inspiración o incluso en las que el escritor ha sido el protagonista. Richard Corben, autor de cómics que desde finales de los años 1960 viene desarrollando una obra muy personal y que atesora una legión de seguidores, ha tenido varias veces la ocasión de contar con Poe como "inspirador". En este artículo valoraremos la relación existente entre la obra de Poe y la de Corben, analizando las adaptaciones que el autor de cómics ha realizado del autor de relatos.

PRIMERO. EDGAR ALLAN POE

Edgar Poe nació en Boston el 19 de enero de 1809, hijo de los actores David Poe y Elizabeth Arnold. El abandono de su padre en la infancia y la muerte de su madre por tuberculosis cuando el autor contaba solo tres años de edad marcarían el resto de la vida del muchacho y, en gran medida, su obra literaria. Fue acogido entonces por el matrimonio Frances y John Allan, del que tomaría el apellido (ya, para siempre, Edgar Allan Poe).[i] La relación con su madrastra fue excepcional, mientras que su padrastro no mantuvo nunca una buena relación con Poe, en parte por el carácter intransigente, recto y dominador del adoptante, en parte por los desmanes del adoptado en su época de universitario y su rechazo a los desvaríos amorosos del marido de su madrastra. Cursó estudios en la Universidad de Virginia, pero abandonó la misma al año por no disponer de dinero (a pesar de las riquezas de John Allan) y se alistó en el ejército, acabando finalmente en la academia militar de West Point. Otro hecho significativo en la vida de Poe tuvo lugar en este momento, la muerte de Frances Allan que lo había querido como un hijo. Ya al inicio de su "carrera" militar había comenzado a publicar poemas, pero fue a partir de 1831 cuando intentó labrarse una carrera

como escritor y periodista. En 1835 se casó con su prima, Virginia Clemm, que acabaría también falleciendo por tuberculosis en 1847. Poe murió dos años después, el 7 de octubre de 1849, en extrañas circunstancias. Dejó para la posteridad 24 cuentos, 31 poemas, una novela y nueve ensayos.

Poe es considerado un maestro, el iniciador del cuento de horror moderno así como de la novela detectivesca. Como indica Rafael Llopis en su imprescindible ensayo "Esbozo natural de los cuentos de miedo",[ii] la obra de Poe es la síntesis de las raíces blanca (huida del terror puramente macabro por un refugio en lo maravilloso, lo poético, fantástico y feérico, cultivada en forma de relatos breves sobre todo por autores alemanes) y negra (truculencia, mal gusto, absoluta seriedad, ausencia total de poesía y abundancia de castillos y cadáveres, sobre todo en forma de novela larga y cultivada sobre todo por prerrománticos ingleses) del cuento de miedo. La síntesis se prefiguró en la figura del también norteamericano Nathaniel Hawthorne pero se manifestó en toda su plenitud en Poe. Centrándonos en su producción de horror se observan algunos elementos recurrentes, siendo quizás los más conocidos el miedo a un entierro en vida y el terror ligado a la vuelta aparente de la amada[iii].

Primeras ediciones en libro de las obras de Poe

La obra de Poe y el concepto que se tiene de ella también está influenciada por la imagen que se ha creado en torno a su autor. La aureola de misterio que rodea a Poe tiene gran parte de invención, ya que siempre se le ha considerado un autor melancólico, depresivo, alcohólico, ludópata y tendente a la autodestrucción. Es cierto que Poe bebía alcohol, pero no más que el resto de sus compatriotas y compañeros de juerga, y que esta afición la contemplaba como un acto social más que como un modo de vida. También tuvo problemas con el juego, pero en su época de estudiante universitario, cuando intentaba obtener dinero de cualquier modo. Se habla de que se recuperó de un intento de suicidio, aunque este detalle no está aclarado y pudo tratarse de una sobredosificación accidental de láudano. Podía tener etapas depresivas en su vida, pero también es lógico en una persona que perdió a su madre de pequeño, que volvió a perder a su segunda madre en la adolescencia, que tuvo que abandonar a la fuerza a su amor de juventud, que vio también como morían su hermano y su esposa... Incluso su muerte está plagada de incógnitas, existiendo teorías de los más dispares que incluyen el suicidio, el asesinato, el cólera, la rabia o la sífilis. Estos rumores fueron difundidos en vida por sus enemigos pero sobre todo a raíz de su fallecimiento, estando implicado Rufus Wilmot Griswold, considerado hoy día su principal Némesis pero que fue su albacea literario y principal biógrafo. Más tarde los editores de sus obras comprobaron que esta imagen vendía más libros, y se perdió interés en clarificar estos detalles.[iv]

Ediciones recientes de las obras de Poe

Citemos por último a uno de sus más rendidos admiradores y otra de las figuras claves del relato de horror, Howard Phillips Lovecraft, que en su ensayo *El horror en la literatura* dedicaba un capítulo a Poe y mencionaba:

> «Es cierto, también, que los escritores posteriores han logrado producir relatos aislados más grandes que los suyos; pero debemos tener en cuenta que sólo él les enseñó con su ejemplo y su precepto ese arte que ellos, una vez desbrozado el camino y con este guía a su disposición, fueron capaces de prolongar mucho más. Cualesquiera que sean sus limitaciones, Poe hizo lo que ningún otro había hecho ni podía haber hecho, y a él debemos el moderno relato de horror en su estado perfeccionado y definitivo».[v]

Imágenes del relato "The Raven" procedentes de libros ilustrados

SEGUNDO. POE EN CÓMIC

Poe es atractivo a la hora de su adaptación al cómic por dos motivos: por un lado, se trata de un autor de renombre y de extendida fama, y por otro su obra literaria se compone sobre todo de relatos breves, fácilmente transformables en historietas cortas que son el material fundamental de las publicaciones de horror; mención aparte de que la obra de Poe se halla libre de derechos. Por tanto existen múltiples adaptaciones de prácticamente todas las obras del autor distribuidas por incontables publicaciones, editoriales y países. Es complejo el propósito de enumerarlas todas (propósito que alguien tendrá que llevar a cabo algún día), pero podemos reseñar las más significativas. Por ejemplo, las adaptaciones que tuvieron lugar en la colección *Classics Illustrated*, publicada en Estados Unidos desde 1941 y

que en sus números 21 ("Three Famous Mysteries"), 40 ("Mysteries") y 84 ("The Gold Bug and Other Stories") adaptaba los relatos de Poe "The Murders in the Rue Morgue", "The Pit and the Pendulum", "The Adventure of Hans Pfall", "The Fall of the House of Usher", "The Gold Bug", "The Tell-Tale Heart" y "The Cask of Amontillado", con resultados más bien precarios (estas obras serían reeditadas en 1997 con otro orden en la colección del mismo título de Acclaim).

Los tres comic books de Classics Illustrated con adaptaciones de E.A. Poe

Los años 1950, en los cuales se desarrolló una incipiente industria del cómic de horror, también vieron otras historietas en diferentes publicaciones: "The Pit and the Pendulum" en *Amazing Ghost Stories* #14, la misma historia en *Beware* #10, "Metzengerstein" en *Chilling Tales* #16, de nuevo "The Pit and the Pendulum" en *Nightmare* #2, "Hop Frog" en *Nigtmare* #11 y "The Black Cat" en *Nightmare* #12, y como no podía ser menos sirvió de inspiración en varias ocasiones para la editorial emblema en el horror impreso, EC Comics, como en *Crime Suspenstories* #3 que publicaba "Blood Red Wine", adaptación de "The Cask of Amontillado". Tras la debacle de las publicaciones de horror pocas contaron con Poe para sus historias, existiendo excepciones como "The Raven" en 1963, de Dell, que adaptaba a la historieta la película del mismo título que a su vez se basaba en los textos del escritor de Boston. Mayor relevancia tuvieron las versiones que proporcionó la sucesora moral de las publicaciones de EC, Warren Publishing, que en los años 1960 y 1970 extendió sus publicaciones en formato revista por todo el mundo. Así, aparecieron las historietas "The Tell-Tale Heart" en el nº 3 de *Creepy*, "The Cask of Amontillado" en el nº 6 y "Hop-Frog" en el nº 11, todas ellas en 1966 y a cargo de Archie Goodwin al guión y Reed Crandall (dibujante "heredado" de EC) al dibujo. También en sus números 62, con "The Black Cat" (de Berni Wrightson, una de las mejores adaptaciones de Poe y una de las mejores obras de su autor), 67 ("The Raven") y 76 ("The Imp of the Reverse!"). Aparte quedan los dos números de *Creepy* que dedicaron su contenido por completo a la obra de Poe, los números 69 y 70 de 1975, cuyas historietas tenían guión de Richard Margopoulos y dibujos en su mayoría de autores españoles: "The Pit and the Pendulum", "Premature Burial", "The Fall of the House of Usher", "The Oval Portrait", "Ms. Found in a Bottle", "Facts in the Case of M. Valdemar", "The Murders in the Rue Morgue", "Man of the Crowd", "The Cask of Amontillado", "Shadow", "A Descent into the Maelstrom!" y "Berenice" fueron los relatos escogidos. Pero también se publicaron en otras revistas del sello, como en *Eerie* (en su nº 11 con "Berenice!", 12 con "The Masque of Death", 20 con "The Fall of the House of Usher" y 86 con "The Oval Portrait"), *Vampirella* ("The Oblong Box" en su número 49 y "The Masque of the Red Death!" en su nº 110) y *1984* ("Annabel Lee!" en su nº 27). Las historias de Warren tenían características diferentes debido a la variedad de autores, pero todas ellas mostraron un nivel gráfico muy alto.

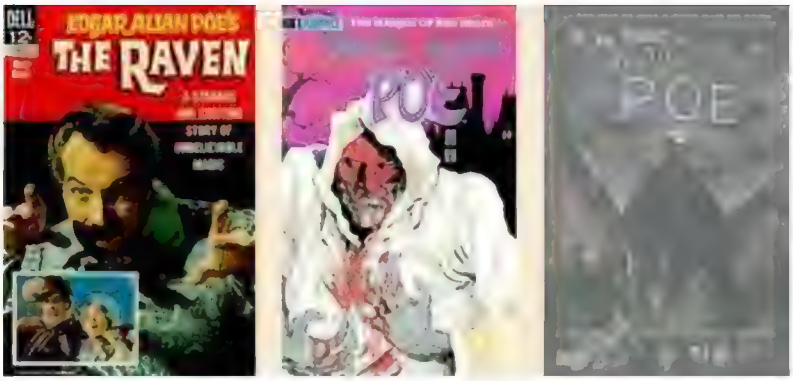
Creepy núms. 3, 62 y 69, todos ellos con Poe protagonizando la portada.

Además de Warren, existieron más editoriales en los 1970 que intentaron aprovechar el éxito de las revistas de horror "para adultos" en blanco y negro, siendo la más representativa Skywald que compitió con Warren en número de adaptaciones. Todas sus revistas contaron con Poe como inspirador: En *Nightmare*, con "Nightmare in the House of Poe" y "Premature Burial" (nº 12), "The Lunatic Creations of Edgar Allan Poe" (nº 17), "William Wilson" (nº 19) y "The Black Cat" (nº 10); en *Psycho* con "Edgar Allan Poe's Pit & Pendulum" (nº 7), "A Descent into the Maelstrom!" (nº 18), "Ligeia" (nº 19), "The Masque of the Red Death" (nº 20), "The Facts in the Case of M. Valdemar" (nº 21) y "The Man of the Crowd" (nº 23); y en *Scream:* "The Pit and the Pendulum" (nº 2), "The Fall of the House of Usher" (nº 3), "The Oblong Box" (nº 4), "The Cask of Amontillado", "The Conqueror Worm" y "The haunted Palace" (nº 5), "Ms. Found in a Bottle" (nº 6), "Berenice" (nº 7), "The Tell-Tale Heart" (nº 8), "Metzengerstein" (nº 9), "The Murders in the Rue Morgue" (nº 10) y "The Raven" (nº 11). Estas obras, dibujadas por artistas españoles y filipinos, presentan unos estándares de calidad algo más bajos que los de Warren aunque su desarrollo suele ser más imaginativo. La mayoría de ellas fueron recuperadas en la serie publicada por Eternity Comics (sello de Malibu Comics) a finales de los 1980.

Tebeos de Skywald que contuvieron historietas adaptando cuentos de Edgar Allan Poe

Y en los años 1980 y 1990 y hasta la actualidad, con el desarrollo de sellos editores menores e independientes las versiones y adaptaciones se han multiplicado. Desde la serie de Eternity en 1988, el segundo volumen de *Classics Illustrated* en 1990 (con su número 1 dedicado a "The Raven"), *The Bells* de Caliber en 1999, o la más reciente *Nevermore*, en 2008, antología que incluye adaptaciones de "The Raven," "The Pit and the Pendulum", "The Facts in the Case of Mr. Valdemar", "The Murders in the Rue Morgue", 'The Fall of the House of Usher", "The Black Cat", 'The Oval Portrait", "The Tell-Tale Heart" and "The Masque of the Red Death". Incluso existen obras con Poe de protagonista, como la serie de Sirius Entertainment *Poe*, publicada de 1997 a 2000, o el libro de 2002 editado por DC en su línea Vertigo *In the Shadow of Edgar Allan Poe*.

Naturalmente, existen muchas adaptaciones realizadas fuera de los Estados Unidos, como la de Alberto Breccia para "El corazón delator" o la de varios artistas españoles que publicaron en revistas autóctonas de terror como *Dossier Negro*; pero el tema es demasiado extenso como para aclararlo aquí en su totalidad pues merece una revisión más amplia.

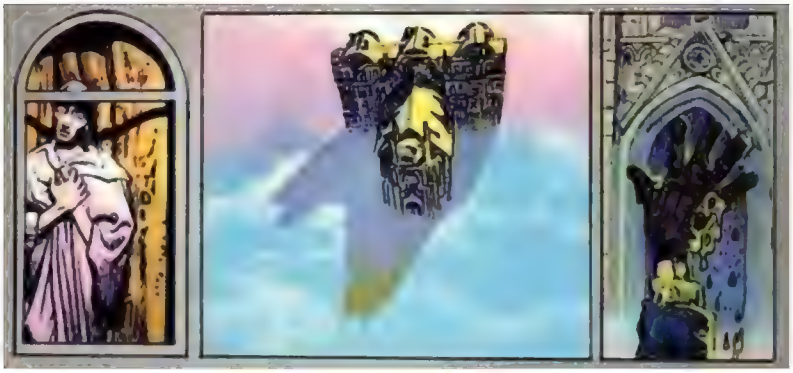


Otras adaptaciones a los cómics de Poe: comic books de Dell, Eternity, Vertigo y, debajo, Sirius.

TERCERO. RICHARD CORBEN

Uno de los autores que mejor a adaptado a Edgar Allan Poe al cómic ha sido el tejano **Richard Corben**. Aunque Corben ha llamado la atención de los lectores aparentemente por otros motivos (la pertenencia –dudosa- a una generación de autores *underground*, la aparición de bellezas femeninas opulentas y neumáticas –habitualmente desnudas y rasuradas-, una puesta en escena espectacular con abuso de ilustraciones a toda página, una proliferación de truculencias, un uso del color llamativo), la verdadera causa del éxito de Corben ha sido un dominio a partes iguales de la narrativa y la técnica. Ambos conceptos, que se presentan en el autor casi desde el principio de su obra, se pueden achacar al amor que siente por su trabajo, una pasión que puede "palparse" en sus trabajos y que se contagia a sus seguidores. La irrupción de Corben en los 1970 impresionó a toda una generación de lectores, pero su "regreso" en los 1990 a las publicaciones *mainstream* no ha hecho sino engrandecer el mito. Si algunos lo acusaban de un coloreado estrambótico y extravagante, Corben ha vuelto a realizar proyectos personales en blanco y negro, con la misma maestría que sus mejores láminas en color. En cuanto a su técnica, podemos citar al autor del *blog* Factor Corben, cuando dice:

> «La riqueza tonal, la delicadeza del modelado, la sensación de volumen, todas esas cualidades que definen el aspecto plástico del trabajo de Corben, no son una consecuencia del empleo del aerógrafo. Son valores y atributos que consigue con cualquier otra técnica y material. En realidad son el resultado de una forma de ver y de representar, vienen dados por su concepción gráfica del proceso de ilustración.»[vii]



Color, volumen y misterio en la adaptación de Richard Corben: "The Fall of the House of Usher".

TERCERO bis. RICHARD MARGOPOULOS

Debe hacerse una pequeña mención a este guionista que comenzó a publicar de forma profesional en Warren donde escribió numerosas historias cortas de terror y ciencia ficción para todas las publicaciones de la editorial, elaborando varias adaptaciones de Edgar Allan Poe en los números 69 y 70 de *Creepy,* que ilustraron diferentes autores. Fue en esta época que conoció a Corben, para quien realizó algunos guiones, volviendo a colaborar con él en proyectos personales como *Sons of the Mutant World* o la serie *Tales of the Black Diamond,* ya en los años 1990 y dentro de la compañía del propio Corben, Fantagor Press. Además ha realizado trabajos esporádicos para Skywald, Harris, Marvel, DC, centrándose su producción en la segunda mitad de los años ochenta en las publicaciones de Archie Comics. Un profesional correcto y con oficio que en los últimos años ha vuelto a adaptar a Poe en el proyecto de Corben para Marvel *Haunt of Horror: Edgar Allan Poe.*

CUARTO. CORBEN Y POE

De la obra de Poe, Corben ha adaptado cuatro relatos y nueve poemas, casi siempre con la ayuda de un guionista, que se agrupan en dos etapas muy diferenciadas de su carrera profesional.[viii] Las primeras adaptaciones tienen lugar en los años 1970, cuando Corben trabajaba para la editorial Warren suministrándole numerosas historietas cortas de terror con guiones propios o ajenos. Aquí se engloban "The Raven", "The Oval Portrait", "Shadow" y, ya fuera de esta editorial y algo más desplazado en el tiempo, "The Fall of the House of usher", obras que después se recogerían en el álbum *Edgar Allan Poe* de 1985. Un segundo bloque de adaptaciones vieron la luz recientemente, en la colección creada para tal fin *Haunt of Horror: Edgar Allan Poe,* editada por Marvel en 2006.

La primera historieta en la que Corben afrontó el reto de plasmar en imágenes las palabras de Poe se publicó en la revista *Creepy*, en su número 67 (diciembre de 1974). Richard Margopoulos se encargó de la adaptación de "The Raven", uno de los poemas más famosos de Poe y que ha sido versionado y homenajeado en multitud de ocasiones. El poema narra el tormento al que se ve sometido el protagonista al ser visitado en su sombría y solitaria casa por un cuervo, que parece repetir incesantemente "Nevermore" (en español, "Nunca más" o, simplemente, "Nunca"), y que no hace más que recordarle la pérdida de su amada Lenore. La adaptación de Corben es fiel al texto, limitándose a poner imágenes a lo que leemos, y si en este caso no podemos apreciar el uso de volúmenes al que nos tiene acostumbrado el autor sí se observa el llamativo contraste de color que aplica en los juegos de luces y sombras y que acentúa las apariciones de la figura de Lenore, contrastadas en tonos cálidos con los más fríos en los que se retrata al protagonista.

La siguiente "colaboración" entre Poe y Corben tendría lugar en uno de los números especiales de *Creepy* dedicados al escritor, el 69 (febrero de 1975), para el cual adaptaría "The Oval Portrait". Por diversas circunstancias el protagonista acaba pasando la noche en un castillo abandonado, donde encuentra un magnífico retrato y el diario del antiguo propietario. Descubre que el retrato (ovalado) correspondía a la esposa del mismo y cómo la obsesión por la pintura acabó con la vida de ella. Una magnífica adaptación de Margopoulos para un magnífico relato de Poe, y Corben en estado de gracia con un estilo aparentemente sencillo que se centra en el dibujo del retrato.

La tercera de las historias de esta época apareció en *Creepy* #70 (abril de 1975), el segundo número monográfico inspirado en Poe, y en este caso es el poema "Shadow" el que se versiona. Con el trasfondo de la Grecia antigua se reúnen siete amigos para velar el cuerpo de Zoilus, enfrentándose todos ellos a "la sombra", parábola de la muerte. Una historieta sencilla que sabe capturar la fuerza del texto original de Poe, también obra del tándem Margopoulos / Corben, y en la que destacan las ilustraciones de las páginas 4 y 8.

Tres adaptaciones clásicas de Poe por Corben, en su versión en color

Corben deja Warren a finales de los 1970, y es en la publicación del sello Pacific *A Corben Special* # 1 (1985) donde acaba editándose "The Fall of the House of Usher", con guión del propio Corben.[ix] De nuevo la adaptación es fiel. Nos cuenta la visita del narrador protagonista (que Corben dibuja con los conocidos rasgos del propio Poe) a la mansión de su amigo Roderick Usher en la que vive junto a su hermana. La trama desvelará una extraña relación en la familia Usher que vive en la más absoluta decadencia. Esta no es una de las mejores obras de Corben; hubiera merecido una mayor extensión, mayor espacio para concebir ilustraciones más grandes, que además no se ven realzadas por el color, en este caso aplicado por Herb y Diana Arnold.
"The Raven" se reeditó en *Comix International* #2 (1975) y *Heavy Metal Special: The Best of Richard Corben from Creepy & Eerie!* (1998). "The Oval Portrait", al igual que "Shadow", se reeditó en *Eerie* #86. Todas ellas, junto con "The Fall of the House of Usher", se reeditaron en el libro *Edgar Allan Poe* de Catalan Communications en 1985.

En español, podemos encontrar "The Raven" como "El cuervo" en *Famosos "monsters" del cine* nº 3 (1975). "The Oval Portrait" como "El retrato oval" en *Vampus* nº 77 (1978). "Shadow" como "Sombra" en *Rufus* nº 52 (1977). "The Fall of the House of Usher" como "La caída de la casa Usher" de forma seriada en la revista *Creepy* en sus números 59 a 62. Todas las historietas de Warren fueron recopiladas luego en el volumen unitario *Creepy rinde tributo a Edgar Allan Poe*, en 1985, y junto con "La caída de la casa Usher" en *Richard Corben. Obras completas* nº 4 (traduciendo "The Oval Portrait" como "El retrato ovalado" y brindando la versión en color de "Shadow").

Cubiertas de *The Haunt of Horror*, original y traducción, y una página del interior.

Tras dedicarse a proyectos personales con su propia editorial Fantagor Press (su saga de Den, miniseries con textos ajenos de Bruce Jones –*Rip in Time*-, Harlan Ellison –*Vic & Blood*- o Rich Margopoulos –*Tales of the Black Diamond*-) Corben regresó en los 1990 a colaborar con grandes editoriales. En 2006 decide abandonar momentáneamente su trabajo con superhéroes convencionales para centrarse en un proyecto más personal, aunque todavía dentro de Marvel, sello bajo el cual publica la miniserie de tres números *Haunt of Horror: Edgar Allan Poe*, entre junio y julio, y que después recopila en un lujoso volumen en septiembre del mismo año. Cada número contiene varias historietas adaptadas o inspiradas en Poe, en blanco y negro, con guiones de Margopoulos y Rick Dahl, con la peculiaridad de incluir los textos originales y de presentar un anfitrión al estilo de los cómics clásicos de EC o de las revistas de Warren; en este caso se trata del tío Mortgar (originalmente Deadgar), un esqueleto ataviado con una túnica con capucha y que luce un espléndido bigote. Los resultados son muy diferentes dependiendo de cada caso, y a efectos prácticos podemos dividir las historietas en dos grupos: aquellas que han sido solamente inspiradas en los relatos de Poe y aquellas que resultan adaptaciones más clásicas.

Dentro del primer grupo podemos encontrar "The Sleeper", que en el poema original alude al recurrente tema en Poe de la "pérdida de la amada" y que aquí se transforma en un relato de vampiros ambientado en la época actual. Con el estilo habitual de Corben en los 1970, su final "sorpresa" no desentonaría en una revista de Warren. "The Conqueror Worm" guarda aún si cabe una menor relación con el texto original. Esta historia transcurre en un futuro postapocalíptico en el que unos gusanos procedentes del espacio han invadido la Tierra adaptando el planeta a sus condiciones de vida y acabando así con la fuente natural de alimentación de los humanos. Solo una ciudad ha conseguido comida, aunque de una forma poco ortodoxa. La relación con Poe consiste (además del título) en que en la trama, efectivamente, intervienen "gusanos conquistadores" y en que uno de los personajes recita el final del mismo en un momento de la narración. "Spirits of the Dead" (muertos que vuelven de su tumba), "Eulalie" (se transforma el poema de amor de Poe en una fantasía sexual de la tercera edad), "The Lake" (de nuevo, el retorno de los muertos para vengarse), "Izrafel" (con reminiscencias del *Cage* realizado para Marvel), "The Happiest Day" (el reencuentro con los antiguos –y odiados- compañeros del instituto)... son historietas en las que los textos del escritor han servido meramente de inspiración, sin que podamos establecer la existencia de una verdadera "adaptación" de los mismos.

Varias de las historietas de la edición española de *The Haunt of Horror*

Dentro de las traslaciones de la literatura al cómic que podríamos denominar como *más literales* encontramos "The Raven", segunda ocasión en la que Corben se aproxima a este clásico poema de Poe, con varios detalles que la distinguen de su versión de 1974. Se mantiene el tema central, la soledad del protagonista que ha perdido a su amada Lenore; también el cuervo que aparece para atormentarlo; el busto omnipresente de Palas; incluso el aspecto gráfico es similar... Pero aquí se sugiere un tono más cruel, con un trasfondo de maltrato en relación con el alcoholismo e incluso un asesinato y un suicidio. El nivel gráfico es el del Corben más exigente, y en esta ocasión la adaptación es más atractiva y, pensamos, más efectiva.

No podía faltar una adaptación de "The Tell-Tale Heart", relato en el que el protagonista asesina a su tío descuartizándolo y enterrándolo bajo el suelo de su vivienda, y que acaba claudicando ante una visita de la policía por

su propio miedo a ser descubierto. Esta es la historieta más fiel al relato original, al igual que éste con una narración en primera persona, prescindiendo Corben de los diálogos y del recuadrado en viñetas. Cambia también el final con la muerte por infarto del protagonista.

Por último, hay que destacar "Berenice", que aunque muestra una versión bastante libre (adaptada a tiempos modernos) consigue crear el clima de angustia progresiva del relato, incluyendo su desagradable final. Junto con "The Raven", "The Tell-Tale Heart" y "The Conqueror Worm", lo mejor de la miniserie.

Es en las portadas donde Corben despliega toda su maestría, con impresionantes ilustraciones (en blanco y negro, con algún toque de color) que reflejan alguno de los relatos del interior del número.

En España ha sido publicado por Panini en 2007, en un solo libro con el título *La guarida del horror*, incluyendo las historietas "El cuervo", "La durmiente", "El gusano conquistador", "El corazón acusador", "El espíritu de los muertos", "Eulalia", "El lago", "Izrafel", "El día más feliz" y "Berenice".

Varias de las historietas de la edición española de *The Haunt of Horror*

Del repaso de toda la obra de Corben en relación con Poe podemos obtener, por tanto, varias conclusiones:

- Existen dos etapas en las adaptaciones de E.A. Poe realizadas por Corben: la primera etapa al amparo de Warren (y justo tras salir de ésta), y la segunda en 2006 dentro de una miniserie para Marvel.
- Aunque de conocida resonancia, la obra de adaptación de Poe realizada por Corben dentro del conjunto del total de su obra significa una parte mínima. En total, 32 páginas en la que hemos definido como primera etapa y 77 en la segunda, además de algunas ilustraciones.
- Prácticamente toda esta labor de versionado se lleva a cabo con la ayuda de guionistas, sobre todo Richard Margopoulos. Los relatos de Margopoulos son más sólidos y más fieles al original, aunque no duda en introducir aspectos ajenos al texto de Poe.
- No existe gran diferencia estilística entre una etapa y otra. Cuando realiza las primeras historietas Corben ya ha consolidado un estilo personal, reconocible, que no ha variado con los años. Lo único que se ha modificado son, en algunos casos, las herramientas utilizadas (el coloreado digital en sus últimos trabajos).
- Aunque pueden existir otras adaptaciones de Poe en el cómic de mayor calidad y complejidad, no cabe duda de la importancia de las realizadas por Corben entre los aficionados. Por una parte, por las constantes reediciones de las producidas durante su primera etapa y el recuerdo del que de ellas se mantiene, y por otra del hecho de prolongar la serie *Haunt of Horror*, aunque en esta ocasión con otro autor carismático: H. P. Lovecraft.

[i] Poe gustaba de presentarse como Edgar, A Poet ("Edgar, un poeta") haciendo un juego de palabras con su nombre.

[ii] "ESBOZO DE UNA HISTORIA NATURAL DE LOS CUENTOS DE MIEDO", Rafael Llopis, Colección La Vela Latina / Ensayo, 21, Ediciones Júcar, Madrid 1974. Una obra a recuperar.

[iii]Como menciona Marie Bonaparte en *Edgar Poe, sa vie, son oevrue*. P. U. F. París 1958.

[iv]Más información en el artículo "El mito siniestro de Egadr Allan Poe", de Jorge Munnshe, publicado en la revista *Historia y vida* en su número 379 de octubre de 1999.

[v] "EL HORROR EN LA LITERATURA", H. P. Lovecraft, Colección El Libro de Bolsillo, 1002, Alianza Editorial, Madrid 1984.

[vii] http://factorcorben.blogspot.com/2007/06/errores-entorno-corben-1.html

[viii]No hablaremos sobre los cortometrajes animados "The Haunted Palace" (2002) y "Usher" (2004), basados en textos de Poe y realizados de una forma rudimentaria como experimentación por parte del autor. Pueden verse en la página web oficial de Corben, http://www.corbenstudios.com/Corbenstudios/movies.html

[ix] Parece ser que la edición estadounidense se publicó simultáneamente con la española, ambas en mayo de 1984, y ésta última en Creepy nº 59.

MAUS: LA HISTORIA DE UN SOBREVIVIENTE

FEDERICO REGGIANI

Comiqueando

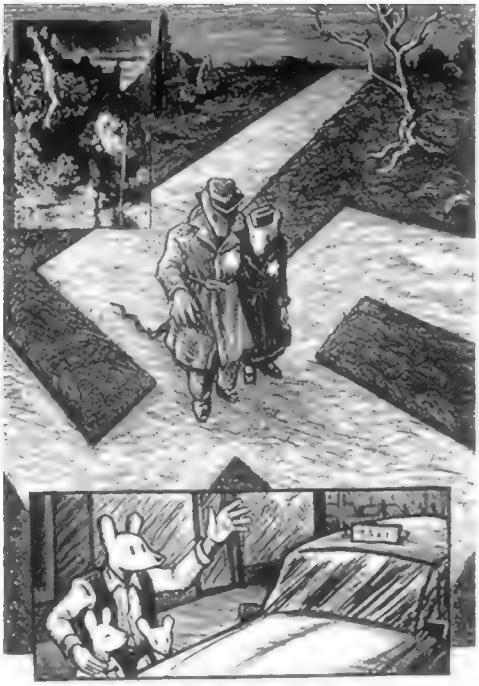
TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 1, 2007

Reflexión en torno al alcance suscitado por la obra de Art Spiegelman, así como de su relevancia en el mundo de la historieta.

Notas: Reseña publicada en la versión impresa de Comiqueando; revisada para su edición en Tebeosfera.

MAUS: LA HISTORIA DE UN SOBREVIVIENTE

"Estética de cómic". Cualquier cosa más o menos colorida y más o menos estúpida tiene una "estética de cómic". Es posible identificar el origen del prejuicio, claro: muchas historietas, y sobre todo, muchas historietas extremadamente difundidas, han sido más o menos coloridas y más o menos estúpidas. De todos modos, es un test interesante darle a cualquiera que use la frase un libro que cuenta la historia de un sobreviviente de Auschwitz y que es, además, una prodigiosa lección sobre las cualidades estéticas del cómic. Y que no es ni colorido, ni estúpido. Ese libro es *Maus*, de Art Spiegelman y el test efectivamente se llevó a cabo. *Maus* fue una de las primeras historietas en merecer una atención respetuosa de la "alta cultura" en Estados Unidos (si exceptuamos las historietas para prensa, que siempre fueron mejor consideradas), vendió medio millón de ejemplares en librerías, ganó un premio Pulitzer especial en 1992, recibió reseñas elogiosas en los principales medios gráficos y una enorme atención del mundo académico. Y la reacción –el resultado del test-- fue de elogiosa perplejidad. En 1991, el *New York Times Book Review* publicó en una nota que "Art Spiegelman no dibuja comics". La consideración social de la historieta en Estados Unidos era, y aún es, tan baja, que para muchos comentaristas y lectores *Maus* resultaba una anomalía absoluta y Spiegelman el creador de una forma completamente nueva, sin pasado, sin tradición, sin relación alguna con ese medio que sólo parecía servir para contar las aventuras de Batman o del Pato Donald. Es que, si los comic books eran por definición un entretenimiento infantil y torpe, "libros comicos", eso que había hecho Spiegelman tenía que ser otra cosa. En principio, porque *Maus* no era una ficción, sino una memoria, y una memoria que se hacía cargo del Holocausto, la catástrofe mayor de la historia del occidente moderno. Pero además, organizaba su material mediante recursos de una enorme complejidad, que daban cuenta de los debates sobre el modo de representar el horror que circulaban en la literatura y la filosofía contemporáneas.



Y aquí comenzaron mis problemas

Como ocurre con cualquier producción cultural, *Maus* no surge de la nada, ni de la mente pura del genio creador: Spiegelman es parte de una de las líneas de evolución de la historieta norteamericana. Y esa tradición se funda en la revolución que significó el comic (o "comix") underground de fines de la década de 1960. Spiegelman efectivamente dibuja comics y tiene un pasado a sus espaldas y los comics para adultos existían desde muchos años antes de que *Maus* fuera concebido.

La historieta, y en particular la historieta norteamericana, tuvo un desarrollo poco hospitalario para la historieta adulta. Si bien los comics para la prensa tuvieron desde su origen un lector adulto –el comprador de diarios—su mismo carácter masivo ataba a los autores con una enorme cantidad de restricciones temáticas (aunque también formales). El comic book, tras un inicio como mera recopilación de tiras diarias, creció de modo autónomo con historietas para chicos o para adolescentes. Cuando el desarrollo del mercado, o el propio crecimiento de los lectores, apuntaba a productos más maduros (con el boom de las historietas de horror y crimen, en particular de la EC Comics en los años '50) la industria tuvo un ataque de histeria y decidió autocensurarse con el Comic Code en 1954: ese sellito que comenzó a aparecer en las portadas de los comic books indicando que adentro no había violencia, ni sexo, ni droga, ni muerte. En ese marco se desarrollaba la historieta norteamericana con pocas excepciones. Pero llegaron los años '60: una década de revoluciones, liberación y enormes cambios culturales que no dejó al cómic sin tocar. Si la industria sólo tenía lugar para historietas infantiles o superhéroes, el cambio iba a venir por afuera. Así, nació el "comix" underground, en paralelo con el hippismo, la cultura de la droga, las protestas contra Vietnam y un movimiento contracultural que sacudió unos Estados Unidos que parecían aplastados por el bienestar de la posguerra. A partir de revistas humorísticas universitarias o fanzines, con el impulso que significó el éxito en 1967 del número 1 de *Zap*, la revista de Robert Crumb, el comix underground se transformó en un fenómeno cultural, y cada colectivo de dibujantes en todo Estados Unidos (con ejes en Nueva York y sobre todo en esa capital de la contracultura que fue San Francisco) comenzó a editar revistas, casi siempre en blanco y negro con portadas a color, que se distribuían por fuera de los kioskos, en circuitos alternativos que permitían eludir toda restricción de la industria. Y esa libertad creativa se manifestó en los contenidos, que

parecen un manifiesto contra el Comic Code (aunque en realidad se limitaban a ignorarlo olímpicamente): los comix hablaban de sexo, de drogas, de violencia, de política. Y lo hacían con la mayor variedad estilística imaginable, con dibujantes influidos por la historieta y la animación de los años '20, como Crumb, por las vanguardias plásticas, por la psicodelia y su característico diseño gráfico. El movimiento languideció hacia mediados de la década de 1970, pero dejó enseñanzas fundamentales para la siguiente generación de autores independientes. La principal, que la historieta podía ser cualquier cosa, además de un entretenimiento de masas. Y que podía usarse para experimentar al límite de lo ilegible (como todo el arte contemporáneo), y que podía estar bajo el control de los autores, y que podía hablar a lectores adultos en su propio lenguaje. Como ha dicho el propio Spiegelman: "el comix underground cambió de manera irrevocable al medio permitiendo, en principio, la existencia de una vanguardia autoconsciente que se comprometió en la destrucción de tabúes formales y estilísticos, culturales y políticos". En otras palabras: amplió el espacio de lo posible, y fue en ese espacio en que pudo pensarse una historieta como *Maus.*

Art Spiegelman participó activamente en el movimiento underground en Nueva York y en San Francisco: había nacido en Suecia en 1948, y emigró con sus padres a Estados Unidos siendo un niño; estudió arte y filosofía en la Universidad de Nueva York, y comenzó a publicar historietas en 1965, en medios de la naciente contracultura como *The East Village Other* o *The Realist* y en los primeros "comix", revistas como *Bijou Funnies o Gothic Blimp Works.* No fue una de las "estrellas" del underground, (como Robert Crumb, Gilbert Shelton, Victor Moscoso o S. Clay Wilson), y de hecho sus trabajos más importantes de este primer período se publicarían avanzada la década de 1970, cuando la explosión del comix underground se había apagado. En los años '70, comenzó a publicar historietas como *Ace Hole Midget Detective, Cracking Jokes* o *The Malpractice Suite,* que serían recopiladas en 1978 en el libro *Breakdowns.* En esas obras hay una evidente preocupación por investigar las posibilidades formales del cómic, por atender al propio medio más que a la historia a narrar. Algo que sorprende en *Maus* es el salto entre esas historietas experimentales y una narración clara que no exhibe sus recursos: Spiegelman ha dicho que en *Maus* utilizó y desplegó esas preocupaciones formales de los años '70, pero sin mostrar las "costuras". En los años siguientes, publicó historietas e ilustraciones en *The Village Voice*, *The New York Times Review*, *Stern*, *Usa Today*, *Playboy*. Fue el creador, además, de una muy exitosa colección de figuritas, las Garbage Pail Kids, para Topps, una colección basada en imágenes de niños haciendo cosas repugnantes y extremadamente violentas (equivalentes a las "Basuritas" que se conocieron en Argentina) y que recibió críticas y censuras en Estados Unidos. Lejos de arrepentirse, Spiegelman ha considerado que se trató de un "trabajo moral", un modo de transmitir a otra generación sus influencias, el espíritu crítico que él aprendió de la revista *MAD.*

Su producción, luego del éxito de *Maus*, no ha sido muy extensa. La inevitable comparación con *Maus* y la necesidad de Spiegelman de encarar proyectos enteramente diferentes ("no quiero saber cómo es *Maus III*") le ha hecho muy difícil producir nuevas obras. Publicó sus ilustraciones al poema *The Wild Party*, ha sido portadista en *The New Yorker,* ha editado *Little Lit,* una antología de historietas infantiles y, tras el ataque a las Torres Gemelas en 2001, ha publicado su segunda obra mayor, una serie de páginas

dominicales recopilada luego en un tomo: *In the Shadow of No Towers,* en que combina su gusto por los juegos formales y su admiración por la historieta de principios del siglo XX con sus preocupaciones políticas.

Otras dos actividades han acompañado su producción como historietista. En principio, su interés por el lenguaje del cómic se refleja en una profusa actividad teórica: Spiegelman es un notable crítico y estudioso, y ha dado clases sobre historia y lenguaje de la historieta y publicado textos sobre comics, como su ejemplar análisis de "Master Race", la extraordinaria historieta de Bernard Krigstein sobre un sobreviviente del Holocausto. Como teórico, es una fundamental influencia en el *Understanding Comics* de Scott McCloud.

En segundo lugar, Spiegelman ha sido un editor extremadamente influyente en el desarrollo del campo de la historieta en Estados Unidos, a través de la producción de dos revistas fundamentales: *Arcade y RAW*. Spiegelman considera que la edición es en algún sentido una actividad compensatoria de su lento ritmo de producción. En 1975, cuando el movimiento underground languidecía, co-editó con el historietista Bill Griffith *Arcade: The Comic Revue*, en la que publicaron, además de los editores, autores como Robert Crumb, Kim Deitch, Jay Linch, Clay Wilson, Justin Green. *Arcade* puede pensarse como el nexo entre la moderna historieta independiente y el underground clásico, cuyo componente político y contracultural era en ocasiones más poderoso que sus preocupaciones estéticas. El propio Spiegelman considera que *Arcade* está en la base de la renovación de la historieta que sacudió a Europa en los años '70 y '80, con revistas como *L'Echo des Savannes* en Francia y *El Vívora* en España. Y aunque se prometió a sí mismo jamás volver a editar una revista, en 1980 comenzó a publicar, con su esposa Françoise Mouly, *RAW* (así, en mayúsculas, como un homenaje a la *MAD*de Harvey Kurtzman). *RAW* ("The graphix magazine of abstract depressionism", como alguna vez figuró en la portada) fue una muestra del fino ojo crítico de Spiegelman: por sus páginas pasaron artistas norteamericanos como Chris Ware, Dan Clowes, Charles Burns, Gary Panter, David Mazzuchelli, Kaz o Kim Deitch (que allí publicó su bellísimo *Boulevard of Broken Dreams*), europeos como Ever Meulen, Jacques Tardi y Joost Swarte, y los argentinos José Muñoz y Carlos Sampayo. Y en las páginas de *RAW* se publicaron los capítulos de *Maus.*

Mi padre sangra historia

Es ya un lugar común afirmar que 1986 (hace ya 20 años) fue una gran cosecha para la historieta norteamericana. Ese año se editaron tres grandes obras que además parecían el inicio de una definitiva reconciliación de la historieta con las corrientes principales de la producción cultural (y, de paso, con la venta en librerías): *The Dark Knight Returns* de Frank Miller, *Watchmen* de Alan Moore y Dave Gibbons y *Maus* de Art Spiegelman. Como suele pasar con los lugares comunes, simplifica un poco la realidad. Por un lado las tres vienen de tradiciones muy diferentes y, como ha dicho Spiegelman, apenas tienen en común el uso de globos. Pero además, aunque el primer tomo ("Mi padre sangra historia") se editó como libro en 1986, *Maus* se estaba publicando en *RAW* desde 1980 y fue concebida 14 años antes, cuando Spiegelman pensó en utilizar gatos y ratones como una metáfora de la discriminación racial en Estados Unidos, descartó la idea, y

publicó las tres páginas del primer "Maus" en *Funny Animals* en 1972. Por otra parte, el libro no estaría completo hasta 1991 (con la publicación del segundo tomo, "Y aquí comenzaron mis problemas") y, de hecho, la obra iba a editarse en un volumen único: la publicación del primer tomo en 1986 se debió al anuncio de que Steven Spielberg estaba produciendo una película de dibujos animados, "An American Tale", en que una familia de ratones judíos en Rusia era perseguida por "Katsacks": la copia era obvia, pero Spiegelman no podía competir con el poder de Hollywood, y temió que si esperaba a completar su obra, ésta sería vista apenas como "una versión psicótica de una idea de Spielberg."

Llegados a este punto, se hace necesario comentar qué es *Maus*, y por qué es una obra mayor, y además un triunfo de la historieta como medio, que no pide prestada de otras artes su legitimidad y construye una de las más terribles y maravillosas representaciones del Holocausto con recursos que son propios de la historieta. En principio, *Maus* cuenta tres historias reales. La principal, la más horrenda, es la historia de Vladek Spiegelman, el padre de Art, sobreviente del Holocausto, desde su juventud en los años '30 en Polonia, hasta su vida en Auschtwitz. La segunda, la relación difícil, compleja y dolorosa entre Art y su padre. La tercera, la que une a ambas, cuenta la propia producción de *Maus*, que se basa en las entrevistas de Art con su padre. Las acciones alternan entre los años de Polonia, de 1933 a 1944, y las visitas de Art a Vladek a fines de los años '70 (el segundo tomo da cuenta de la muerte de Vladek en 1982, y muestra a Art completando su libro frente al grabador). La historia en Polonia cuenta como Vladek conoce a Anja (la madre de Art) tras una affaire amoroso previo, su casamiento, su crecimiento económico, la llegada de los nazis al poder, la vida en el ghetto, la muerte atroz de su hijo Richieu, las persecuciones, y los horrores de Auschtwitz y Birkenau hasta el fin de la guerra. La historia en Nueva York cuenta la relación de Art con su padre, un hombre profundamente alterado por su carácter de sobreviviente, que vive con Mala, su segunda esposa, otra sobreviviente con quien se casó tras el suicidio de Anja en 1968. Vladek aparece, según los temores del propio Art, como "la caricatura del judío avaro": vive maltratando a Mala y temiendo que lo robe, trata constantemente de recibir atención de su hijo y tiene una relación patológica con el ahorro: no puede desprenderse de objetos. Sin embargo, ha quemado aquello que Art más querría tener: los diarios de Anja, en que la madre de Art reconstruía su vida en Polonia. El primer tomo se cierra con la terrible palabra "asesino" con que Art califica a su padre por la pérdida de los diarios. El segundo volumen continúa el dolor de esta relación, e incorpora las dudas, los temores y la culpa de Art ante el éxito del primer volumen de *Maus*: su temor de estar haciendo negocio con el genocidio, sus dudas sobre la calidad de su trabajo.

Si la historia narrada ya era extraña para el mundo del cómic en la década de 1980, las estrategias narrativas son aún más arriesgadas. La principal, la más visible, es la decisión de utilizar animales antropomorfos, en una metáfora continuada que hace de los judíos ratones, de los alemanes gatos y de los polacos cerdos. (Menos presentes, los norteamericanos serán perros, los franceses ranas, los suecos ciervos). Cuando un judío finge ser un polaco, usa una careta de cerdo. En este punto, la decisión de Spiegelman remite a una doble herencia. Por un lado, la tradición de "funny animals" de la historieta y el cine de animación: no es casualidad que el niño de la primera versión de "Maus" de 1972 se llame Mickey. Por otra parte, un tópico antisemita del que Spiegelman se apropia: la representación de los judíos como ratas, muy difundida en discursos y caricaturas en periódicos nazis. En términos más generales, Spiegelman retoma de los nazis la división de los humanos en especies, lo que les permitía "exterminar" (en lugar de matar) a las ratas judías. En algún sentido, ha dicho Spiegelman, *Maus* fue creado en colaboración con Hitler, e incluso se preguntó alguna vez si no tendría que compartir con Hitler su premio Pulitzer.

Hay un lugar común de la crítica que habla del escándalo que suscitó un cómic sobre el Holocausto, y encima "actuado" por animales. En realidad, *Maus* fue recibido con elogios casi unánimes. Las únicas reticencias, y no muy generalizadas, vinieron justamente por esta metáfora. El guionista Harvey Pekar cuestionó, en particular, el uso de cerdos para representar polacos, lo que implica se quiera o no una calificación: una pérdida de control sobre los sentidos de la metáfora. Es, creo, una objeción interesante: la metáfora, aún filtrada y resignificada, conserva parte de su capacidad ofensiva original. Spiegelman ha notado que los alemanes trataban de cerdos a los polacos, aunque no puede dejarse de lado cierta animadversión, producto quizás del masivo colaboracionismo antisemita de los polacos durante la ocupación alemana. No es casual que Vladek haya abandonado Polonia en cuanto pudo.

En cualquier caso, el uso de animales da cuenta de un problema estético y moral que ronda a los artistas que se han enfrentado al Holocausto. ¿Cómo representar un horror que supera las definiciones mismas de lo humano? Y, ¿tiene derecho un artista a hacer una ficción o a estilizar ese horror? ¿No sería mejor dejar hablar a los documentos y los testimonios de los sobrevivientes, sin las frivolidades del arte? Y peor aún: ¿tiene derecho un artista a obtener un beneficio económico de ese horror?

Spiegelman es extremadamente consciente de estos problemas. El genocidio, la desaparición masiva de seres humanos, lo enfrentan a producir lo que un crítico ha llamado "un texto visual imposible". Y Spiegelman sabe que no existe una "narración neutra", un modo transparente de representación. La decisión de utilizar animales y el registro gráfico elegido funcionan a partir de esa comprobación. El dibujo extremadamente sencillo, sucio, por momentos tosco, está lejos de la expresividad de los "funny animals" (que conservaba en la versión de 1972) tanto como de los registros expresionistas que el propio Spiegelman usa en "Prisionero del planeta infierno", la historieta de 1972 que inserta en el libro. Ni realismo, ni expresionismo, entonces. De manera que desde el inicio, nos es negada toda ilusión de exactitud referencial (respecto del mundo, respecto del autor), toda ilusión de verdad y transparencia. Pero al mismo tiempo, la relación del libro con lo real es muy compleja: el relato se ofrece como un testimonio o una autobiografía a dos voces (y por lo tanto, ofrece al lector un pacto de verdad), incluye fotos (del padre, de Richieu), el personaje de Art aparece en ocasiones dibujado como un humano con careta de ratón. Es una tensión con la que Spiegelman trabaja: dibuja una historieta con ratones, pero solicita a *The New York Times* que ubique a Maus II en la columna de "no ficción" en su lista de best sellers.

Por la misma razón, por la renuncia a toda inocencia narrativa, es que el libro no puede presentar una historia lineal: se multiplican los tiempos, los niveles de ficción: habla Vladek de su experiencia en Auschwitz, habla Art de lo que Vladek le contó, habla el Art "humano" de lo que significó hacer el libro que vimos hacer al Art "ratón". La experiencia del horror no puede enfrentarse sin poner en crisis los propios instrumentos de la narración. Hay dos momentos notables en relación con estos problemas: en el capítulo 2 de *Maus II*, Art pregunta a su padre por una orquesta que, según la documentación, tocaba en el campo

mientras los prisioneros marchaban. La viñeta anterior ha mostrado esa orquesta. Pero Vladek nunca la vio, y la viñeta siguiente muestra sólo a los prisioneros marchando. En una primera mirada, el dibujo parece adaptarse a la corrección que hace Vladek, pero sobre las cabezas de los prisioneros pueden verse partes de una batuta y de un contrabajo: el dibujo no termina de adaptarse al testimonio ni a la documentación. En otra escena, una de las más atroces, se muestra a un soldado alemán golpeando la cabeza de un niño judío contra una pared (*Maus I*, cap. 5). El propio Spiegelman ha comentado sus dudas: no podía dejar afuera esa escena, pero no encontraba modos de representarla. Y tomó varias decisiones: encuadrarla de manera que no se vea si son animales o personas, mostrar la mancha de sangre sólo una vez y cubrir la mancha de sangre de la segunda viñeta con el globo de Vladek, que dice: "es algo que no vi con mis propios ojos".

El problema ético quizás tampoco tenga solución: ¿tiene derecho un artista a ganar dinero con el horror? Spiegelman se ha negado de manera sistemática a producir derivados de su libro en películas, obras teatrales o merchandising (con la excepción del CD Rom de 1994 editado por Voyager, en que reune todo *Maus*, más los bocetos, la documentación, parte de las grabaciones de su padre y material complementario): en cierta ocasión, para sacarse de encima a un productor insistente, Spiegelman le propuso filmar *Maus* utilizando ratones reales. Y estos problemas aparecen en el libro, que abre el capítulo 2 de *Maus II* con la imagen del autor, sobre a una pila de cadáveres, comentando el éxito de Maus I y recibiendo, con creciente horror, propuestas para filmar películas, contestar entrevistas y aprobar merchandising. La contratapa de *Maus II* (reproducida en la edición argentina de EMECE en 1994, traducida por César Aira) da cuenta de la semejanza entre el código de barras del libro y el traje a rayas de un prisionero, y la solapa muestra a Spiegelman con su careta de ratón y un atado de cigarrillos "Cremo" sobre el tablero de dibujo. Un gesto de humor negro y un comentario de la inevitable tensión entre el Holocausto y la industria cultural.

En suma: Spiegelman sabe que los problemas de representación de la experiencia del horror real no tienen una solución, y la enseñanza de *Maus* es que la memoria del Holocausto exige intentar esa representación sin inocencias. En la ironía terrible de la página final, Vladek termina sus recuerdos del genocidio diciendo: "No necesito decirte más. Fuimos muy felices, y vivimos felices, por siempre". Recordemos que Anjia, la madre de Art, se suicidó en 1968. Y como el horror al que se somete la humanidad a sí misma no nos permite vivir felices por siempre, necesitamos leer *Maus.*

W DE WATCHMEN. UNA MIRADA VIGILANTE.

MANUEL BARRERO

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 2, 5-III-2009

Reseña:

PRETEXTOS DOLMEN (2002, DOLMEN) 11

Palabras clave / Keywords:

Watchmen, **Alan Moore**/ Watchmen, Alan Moore

W DE WATCHMEN. UNA MIRADA VIGILANTE.

***W de Watchmen* es un libro sobre *Watchmen*, la serie de comic books publicada hace veinte años que ha pasado a ser considerada el epítome de la inovela gráfica adulta' y que hoy es ya, irremediablemente, un producto cinematográfico. El libro *W de Watchmen escrito* por Rafael Marín trata únicamente sobre el cómic. Y es uno de los varios que podrían escribirse pero, en el caso de escribirse más, siempre sería uno de los mejores.**

Su autor, ávido lector de tebeos a la par que fiel amante de ficciones y demostrado buen narrador de lo fantástico, aborda un ensayo sobre la obra de historieta en el que trata al medio como se merece. Analiza el conjunto de tebeos en su contexto, establece parámetros para su análisis, y resuelve algunos de los paradigmas que se plantean (o parecen plantearse) en su desarrollo. Rafael Marín acierta en lo esencial y desarrolla un estudio panorámico que se detiene en los detalles más sobresalientes, destapando gran parte de la magia de *Watchmen*, aportando claves y deleitándonos con aspectos nunca imaginados por muchos.

UNA MIRADA SUPERFICIAL

La afirmación de que es uno de los mejores libros sobre esta historieta no es un halago; en realidad, no puede ser el mejor. No ha llegado el mejor, o el libro completo, absoluto, sobre *Watchmen* porque cada lector y cada analista descubre sus pistas y destaca sus hallazgos sobre este tapiz lleno de alusiones, referencias y reflejos. Cada intérprete potencia su mirada porque *Watchmen* es, a la postre, un espejo en el que el lector se mira. Y cada imagen devuelta difiere para cada receptor.

A Marín hay que reprocharle tres cosas además de lo anterior, una insustancial y dos fundamentales. La insustancial: no haber escrito 300 páginas en vez de 150, que hubiera podido hacerlo perfectamente (aunque quizá le hubiera costado un riñón) . Los reproches sustanciales se detienen en la forma y en el fondo de su aproximación a la obra de Alan Moore, Dave Giboons y Michael Higgins. Por lo que se refiere al primer nivel, la forma, resulta sorprendente que un autor como Marín, bregado en mil lecturas, traductor del inglés profesional, escritor multipremiado de literatura, haga uso tan abundante e inadecuado de los guiones en la redacción. Partiendo del muy extendido pero erróneo uso de 'comic-book', vocablo que no se escribe así en origen, aunque sí en la Europa del barbarismo mal asimilado. No sólo vemos guiones ahí o en la sempiterna "ciencia ficción", también dispone Marín un guión tras todos los prefijos "mini", los "maxi", los "pseudo", los "auto" (auto-censura, auto-contenido –un concepto, éste, reiterativo, por otra parte-), los "anti" (anti-heroicos), y en otros binomios ingleses que no llevan guión: *back-up, new-thing, alter-ego* o el más absurdo gramaticalmente: *what-if*. Esto, sumado al hecho de que se le escapan algunas erratas en español ("ghetto", "rifirafes"), desprovistas de importancia bien es cierto, más alguna expresión mastuerza (usa "acróstico" por "anagrama"), hace pensar que la obra ha sido escrita deprisa y que no ha gozado de una revisión atenta posterior, ni por su autor ni por su editor.

Alguna vez hemos dicho ya que la colección *Pretextos* de Dolmen agradecería un más atento trabajo editorial, que en este caso también se manifiesta en la elección de las imágenes de acompañamiento, apareciendo borrosas las viñetas escogidas por Marín para ejemplificar algunos momentos de su exposición.

Otra actitud criticable de Marín es la volubilidad a la hora de enfrentarse a la historia del cómic y al medio mismo, al aproximarse en concreto al estudio de una obra que es, indiscutiblemente, de historieta. Esto ocurre fundamentalmente en el capítulo inicial y en el segundo, de modo que el interés y el verdadero valor del libro no comienza hasta el capítulo tercero (al igual que ocurre con *Watchmen*, que hasta el tercer comic book no 'despega' como obra interesante y llena de recursos innovadores). Marín resuelve estos dos primeros capítulos introductorios con su habitual estilo, alegre, confiado y puramente divulgativo, que busca más la complicidad del lector que la articulación de hipótesis contrastadas con las que caminar con seguridad hacia conclusiones creíbles. Por ejemplo, parte de la idea de que no ha existido suficiente crítica del subgénero de superhéroes, cuando sí que la hubo, pero desde luego no desde dentro de un 'cómic de superhéroes' como se ha calificado a *Watchmen*. En la página 11, Marín inicia un surtido de labilidades, como cuando mete en el mismo saco a medio e industria sin concretar su mensaje. En la página siguiente suelta una perla que contradice a renglón seguido, al hablar de la "capacidad como obra maestra de la literatura de nuestro tiempo" [que luego defiende que] "no es una "novela gráfica". A continuación se toma algunas licencias históricas, pecando de poca precisión y de exagerado al despachar en un párrafo la contextualización de la obra en los mercados estadounidense y británico. No llega a hacerlo. Hace tabla raza con todos los miles de comic books de la Golden Age al decir de ellos que fueron "de poca más categoría que los fanzines" (p. 18); se remonta a Foster o a Kirby para presentar a Moore; sugiere que Robert Crumb no ha sido tildado de machista; lanza referencias algo forzadas a obras de cine o televisión como *Atrápame si puedes, Taxi Driver* y otras;

y cita a Smythe como representante de la historieta británica relevante a la hora de introducir la obra de Moore pero olvida tratar de la importante *Starlord* (1978), de la evolución hacia los héroes oscuros de *2000 A.D.* y del ejercicio de innovación que supuso la *Warrior* de Dezz Skinn, que publicó el más claro precedente de *Watchmen*: *V de Vendetta*. Cuando cita los cimientos de la obra en los EE UU deja de lado citar que Charlton, precisamente, fue un hito en la transformación de las actitudes editoriales y comerciales de los comic books, precisamente con Giordano, O'Neil o Wein implicados en obras que serían el germen del luego tan cacareado *dark & gritty* (fue Giordano, como editor, quien orquesta la transformación del feliz e ingenuo Universo DC en un nuevo mundo de ficción lleno de recovecos, muerte y oscuridad: *Crisis on Infinite Earths, Swamp Thing*, *Watchmen, Question,* etc.)

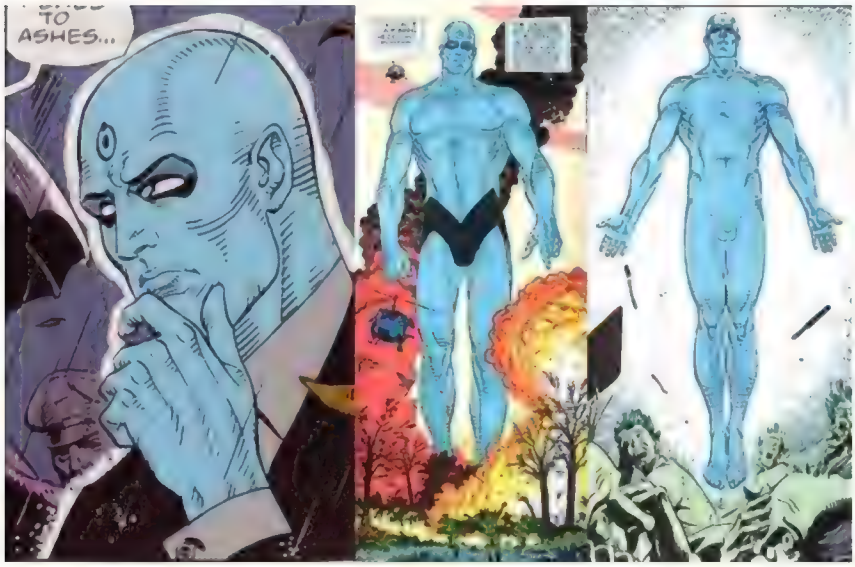
La lectura, hasta aquí, muestra cierta debilidad en el análisis, se echa en falta más documentación y también queda claro que el autor se desentiende de abordar el estudio usando herramientas de las ciencias de la comunicación o del análisis literario. Marín no utiliza las claves de lo teatral, no habla de deconstrucción ni baraja conceptos como metalepsis o intertextualidad, tan necesarios para hablar con rigor de *Watchmen*. Sí que utiliza, sin embargo, las palabras clave obvias: simetría, paradoja, efecto mariposa… y serendipia. La serendipia es un descubrimiento científico logrado por efecto de la casualidad. Y es paradójico que Marín utilice este afortunado término precisamente para referirse a una obra en la que todo parece milimétricamente dispuesto por la mente de un matemático obsesionado con los mecanismos de relojería. No obstante, es cierto que Alan Moore tiene algo de mago, o de brujo, y que algunos de los resortes que funcionan debidamente en *Watchmen* lo hacen por serendipia.

Esta palabra, que en español podría traducirse por chiripa, da la medida del análisis de Marín. Rafael se ha apoya en un puñado escaso de documentos (no cita ni siquiera el trabajo sobre Moore publicado por Naranjo en la colección en la que Marín también colaboraba, Sinpalabras) y confía plenamente en su instinto, que hasta la fecha siempre le funcionó estupendamente. Así, parte de algunas citas cultistas (comedia del arte, Moliére), que suelta como lastre y luego plantea acercarse a la obra con las delicadas manos del crítico literario. Nos hace el grato favor de no admitir *Watchmen* como novela gráfica, lo cual subraya con frases como esta: "la enorme fuerza de *Watchmen*, y lo que dificulta su trasvase a otro medio (la novela o el cine) es que nunca deja de ser consciente de su condición de historieta" (p. 59), pero que diez páginas más adelante pone en duda al afirmar que "los dibujos hablen por sí solos y cuenten la historia sin palabras. En esos momentos de narración pura donde, paradoja una vez más, *Watchmen* es más cómic que nunca pero se asemeja más al cine que nunca" p. 67). Y sostiene esta paradoja sobre la base de que Gibbons usa planos, enfoques, angulaciones y 'zoom', elementos del lenguaje de la historieta existentes antes de que se ensayaran en el cine.

UNA MIRADA APASIONADA

Marín es muy acertado en todo lo demás. Todas estas erratas o errores antedichos (si es que se admiten a trámite, que tal y como se halla el estado de la crítica en España podría ser que no) quedan apantallados por el fino sentido de la ironía y el cálido discurso divulgativo del escritor, que nos atrapa desde la página 52. Ocurre justo en la metáfora sobre el microscopio, que Marín aloja en una nota al pie pero que es para hipótesis de lujo. Desde ese momento, el afán por seguir leyendo ya no cesa, proveyéndonos de media docena de horas de lectura apasionante.

El autor va enhebrando los referentes icónicos y sugeridos admirablemente. No se le escapa una: los relojes, los *smileys*, las sombras, los RR, los *flashback*... Hace observaciones muy perspicaces, como cuando plantea que el cambio del mundo se produce en 1938 con el surgimiento de los superhéroes (al igual que en el Universo Marvel) y no con el advenimiento del verdadero superhéroe tiempo después, Mr. Manhattan. Resulta vivificante y muy indicativo el trazado especular que hace Marín entre los Minutemen y los Watchmen. En efecto, los primeros fueron efímeros y anodinos justicieros que abrieron el camino para la llegada de los verdaderos héroes, los llamados 'watchmen' por sus detractores (no olvidemos esto), marcando la diferencia el todopoderoso hombre azul. Acierta Marín al señalar que los Minutemen remiten a la milicia colonial de genuinos americanos y aquí planta una semilla para nuevas reflexiones. Porque, en efecto, los *minutemen* fueron las unidades integradas por jovenzuelos que se ponía en pie de guerra en un momento, sin perder un minuto, echando mano de sus rifles de caza para defender su terruño... contra el invasor inglés, por añadidura. Esta reacción ejemplifica el típico espíritu de los colonos americanos, que parten de una idea revolucionaria esbozada por Rousseau (*El contrato social*: "El hombre nace libre, pero en todos lados está encadenado"), hasta lograr que el derecho a la propia defensa se escriba con letras de fuego en su carta constitucional.



El hombre Dios va mostrando su falta de humanidad según se despoja de su vestimenta.

Y de aquí se puede establecer, siguiendo con la digresión, que Alan Moore esbozó con *Watchmen* un discurso sobre la aplicación del mecanicismo materialista de Thomas Hobbes a la actualidad, representando en Manhattan al hombre perfecto pero sin alma, y tomando a Ozymandias como personificación del Leviatán, único capaz de gobernar. Hobbes sostenía que el hombre vive en una situación de 'continua guerra civil' que es antinatural, por ello cada hombre debe renunciar a sus derechos para someterse a un poder absoluto que garantice la paz. Fueron los tratados sobre derechos y leyes de John Locke y Montesquieu los impulsores de la declaración de los Estados Unidos de América como estado independiente, pero Locke también creía que los hombres vivían en desorden y necesitaban una autoridad que protegiera su porción de propiedad privada y los llamados 'derechos naturales'. Moore plantea una futurible aplicación de estos postulados en su ucronía con superhéroes para poner en tela de juicio la ineficacia de todos los pactos sociales, y denunciar que lo que falta es más comunicación entre las personas.

Rafael nos deja ver que Moore utiliza al superhéroe como vehículo, o a algunos de estos superhéroes como marionetas, de una escenificación de la puesta en juicio de los mecanismos de poder. Si atendemos a esto, Moore está ironizando en *Watchmen* sobre una sociedad en la que cada ciudadano puede erigirse, rifle en mano, en justiciero y defensor de la democracia. Así las cosas, Conrad Veidt sería el *minutemen* elevado a la máxima potencia ya que considera el mundo como adquirible, manejable, de su propiedad. La deconstrucción del héroe americano, cuyo exponente es Superman, la realiza Moore mediante el Dr. Manhattan, que como Marín señala vive en estas páginas su 'fin de la infancia', pues comprende que deja de ser hombre y marca esa huída de la humanidad primero desprendiéndose de la ropa y luego marchando a Marte. A Marín se le ha olvidado sólo un detalle: citar que Clark Kent adquiría categoría heroica vistiéndose de azul mientras que Manhattan despliega todo su poder cuando se desviste y se queda, también, azul.

Las agudas observaciones que hace el autor de *W de Watchmen* en torno a la presencia de Nixon en el tebeo son altamente interesantes, al igual que sus comentarios sobre su asesor Liddy. También es fundamental caer en la cuenta, como Marín cae, de que la muerte de Hollis Mason, lejos de ser anecdótica constituye un punto de inflexión clave para la comprensión de toda la trama. Él y su taller de obsolescencia representan certeramente el leitmotiv de toda la obra: el *tempos fugit* virgiliano. Marín no lo advierte, pero a su modo *Watchmen* es la *Eneida* de Alan Moore. Tema éste sobre el que sería conveniente volver.

Marín, con las bromas precisas y con redacción muy amena, va descubriendo la urdimbre de preguntas sin respuestas que es esta obra de cómic: la manipulación de Ozymandias desde el comienzo, la crítica directa a una decisión terrorífica adoptada por un Estado (Truman) y que parece que volverá a repetirse (Reagan, aunque no sería así por fortuna), la épica de la soledad de todos los personajes, las decisiones o confirmaciones aportadas mediante reflejos, el efecto mariposa que constantemente se está destando en la obra, algunos resbalones de los autores y alguno de los editores. Y cómo el sexo de los personajes parece estar describiendo sus muy diferentes caracteres, conductas y el modus operandi de cada uno.

En el análisis de las características de cada personaje Marín da en el clavo. No en vano él es un escritor, un creador de personajes. Cuando coloca a ambos lados del espejo a Ozymandias y Manhattan acierta de pleno. En efecto, Veidt avanza hacia lo emocional en la obra, en busca de un vehículo para la paz y para acercarse al mundo, mientras que Manhattan ahonda en lo racional para abandonar toda comunicación y alejarse de nuestro planeta.

La hora de la verdad...

no es deverdad

Marín atina cuando indica que Watchmen está poblado con personajes que van dando pistas de que todo es una gran puesta en escena engañosa, una pantomima, una farsa. Ni siquiera el reloj que va marcando el inevitable desenlace da la hora correcta a la que se producirá. La obra es, en efecto, una gran broma (como lo es *The Killing Joke*)y articula su discurso en distintos niveles. Como muy bien descubre Rafael, los autores mezclan lo religioso con lo pagano (la virgen que Moloch tiene en su habituación y el propio Moloch), la política y los manejos (el Comediante es Gordon Liddy) y coloca a cada actor en su correspondiente lugar en el juego de espejos: Comediante es descrito en el núm. 2, Manhattan en el 4, Rorschach en el 6, Nite Owl en el 7, Laurie en el 9, Ozymandias en el 11. Cada uno suma 13 con su reflejo. El escritor gaditano nos describe un mundo en el que cada acción obtiene su reacción, en el que el efecto mariposa es controlado por los actores de la historia. Es más, queda patente que la mariposa está por todas partes y representa muchas de las claves de *Watchmen*: la simetría, la fragilidad, la fugacidad del tiempo, la vistosidad del disfraz, la cautividad, la soledad y hasta el inusitado poder del horizonte de predicciones que para muchos implica el 'efecto mariposa'.

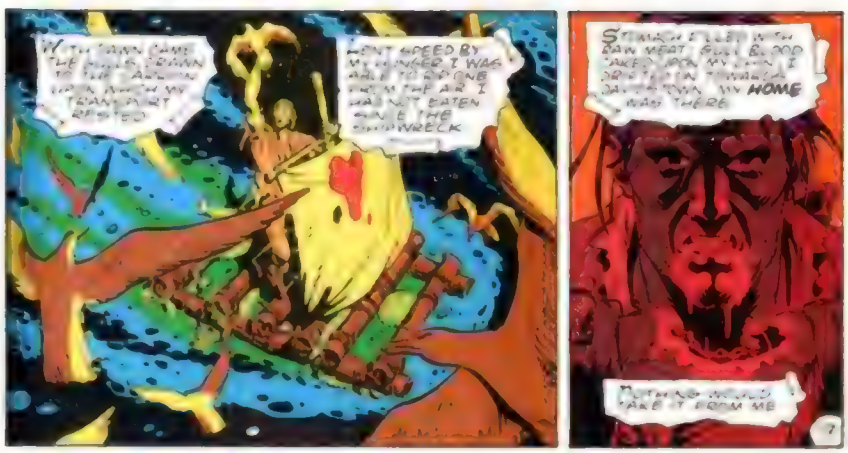
Es cierto que Marín elude el análisis del relato como tal, es decir, con las herramientas de la narratología, cuya aplicación en *Watchmen* es apasionante. Resulta revelador que los autores tomaran para esta obra los fondos cargados de alusiones de *MAD* y que lo hicieran a cierta altura. Marín se maravilla, como todos nosotros, de que esta serie, que parece un reloj de perfecto tictac, es en realidad una obra construida sobre la marcha, con los guiones entregados por fragmentos y con los hallazgos y coincidencias surgiendo por doquier, algunos por serendipia. En este orden de cosas, el capítulo 7 de este libro titulado *W de Watchmen* es magnífico. Traza allí su autor un agudo análisis del entrelazado de alusiones que se van disponiendo en los fondos de las viñetas, en los carteles y titulares de prensa, en los televisores y en las marcas, en las traducciones que quedaron por hacer o por anotar en nuestro país, en tantos y tantos detalles.

Un escenario teatralizado para crear un corifeo humano que no sabe comunicarse.

Y aunque Marín no se digna a aplicar la crítica teatral acierta de pleno al situar a los personajes en un escenario teatralizado (así planificado para el deambular de Rorschach, aparentemente) en el que un conjunto de voces suenan al fondo y van definiendo más y mejor a los personajes, su pasado y su futuro. La descripción que Marín hace de Veidt es perfecta. La idea de la homosexualidad como tara (o lo que Moore quiso indicar con respecto a EE UU y el trado del homosexual como un desviado), o el mismo tratamiento del sexo en la obra, es también genial por parte de Marín. Acierta el teórico, así mismo, cuando define qué es lo que simboliza cada Minutemen, y su digresión sobre Hooded Justice es impecable. Cuando se concluye el capítulo séptimo, en la mente del lector de este libro bailan los conceptos 'máscara', 'homosexualidad', 'violencia', 'justificación', 'justiciero', y 'vigilantes' de un modo que ya no nos permite releer *Watchmen* con los ojos de la inocencia. Con razón escribe Marín que estamos ante una "*morality play* postmoderna", que es un modo algo snob de describir este tebeo pero nada peregrino. Y luego establece algunas conclusiones de las que es obligado extraer cita, como: "*Watchmen* supuso la inmersión en una América y unos superhéroes que bien podrían haber surgido de un lienzo de Edgard Hopper".
Aplausos.

UNA MIRADA INCITADORA

Lo mejor del trabajo de Marín como analista de *Watchmen* es que abre las puertas a nuevas reflexiones. Esto es, sin duda alguna, lo más sobresaliente de este libro. Porque antes que hablar de una *novela* o de superhéroes, tras la lectura de *Watchmen* debemos hablar de deconstrucción y de sátira, y de cuestiones como la libertad individual, la incomunicación y la fugacidad de la vida. Si bien Marín ni lo sugiere, la lectura de su libro refuerza la idea de que *Watchmen* es la vuelta de tuerca de *V de Vendetta*, en la que el autor guionista dejaba claro que lo que le interesaba narrar es la vida a través de los ojos, sentimientos y emociones de la gente corriente, no de los individuos excelentes. Alan Moore siempre ha escrito sobre el pueblo soberano, sobre las entidades individuales con el poder suficiente para dirigir sus propias vidas. Lo hizo en *Marvelman*, y en V, lo hizo en su primer tratamiento de *Superman*, volvió sobre ello en *Swamp Thing*, y lo hace en *Watchmen*, y en *From Hell*, y en *The League of the Extraordinary Gentleman*, y el mismo tratamiento aplicó a sus creaciones para ABC Comics... aunque esto ya es otra historia y otro análisis.



Hay otra característica típica de la obra de Moore / Gibbons / Higgins que en este libro no se aborda directamente, aunque se sugiere. A muchos lectores jóvenes se les atraganta *Watchmen* porque se ambienta en un mundo extraño, que no es ni antiguo ni nuevo, ni patria contemporánea de superhéroes ni futurista. Marín si alcanza a descubrir que el color aplicado por Higgins convierte este tebeo en algo completamente distinto a sus coetáneos. Pero no hace suficiente hincapié, posiblemente, en el amor de Moore por la nostalgia *pulp*. Podría ser que el guionista o el dibujante eligieran las naves aerostáticas de *Watchmen* precisamente por ese querer remontarse a un mundo en transformación como lo fue el de los años 1920 y que se ajusta a las premisas argumentales de la obra; otros elementos que remiten a los tiempos del *pulp* son los diseños de los anuncios publicitarios, el estilo de los textos de acompañamiento, las fotografías que se muestran, el cartelismo (por supuesto, con su simbología y composición antes soviética que alemana), los atuendos (sombreros, cierto tipo de pantalón, gabardinas...), los mobiliarios y hasta las armas futuristas de Rorschach o Buho Nocturno, o el mismo Gunga Dinn que remite a la literatura *barata* de entonces. Los personajes de *Watchmen* emanan, todos ellos, aroma *pulp*: en su proceder, en sus cachivaches, en su visión del mundo también.

Resulta gozoso comprobar cómo el ejercicio de búsqueda de referentes que ejercita Marín abre puertas a nuevas indagaciones que él ni siquiera mienta comenta pero que sin haber leído *W de Watchmen* nunca nos hubiéramos percatado. Con respecto a Manhattan, ese remedo de Rogue Trooper, Moore tomó un hombre para su identidad civil que Rafael relaciona inmediatamente con el Detective Marciano de DC, llamado Jon Jon'zz. Pero, rizando el rizo de la referencia cabe preguntarse sobre la procedencia del apellido, Osterman, nombre raro que parece no significar nada. Ah, qué casualidad: hay un John, John Tanner, el protagonista de la novela titulada *The Osterman Weekend*, obra de Robert Ludlum publicada en 1972 (llevada al cine en 1983 por Sam Pekinpah con los actores: Rutger Hauer, John Hurt, Burt Lancaster, Dennis Hopper y otros). La novela, como la película, cuenta como un periodista televisivo, convencido de que el gobierno estadounidense abusa de su poder comercial y militar, entra en una espiral de traiciones en las que están implicados sus amigos y jefes (entre ellos Osterman, productor televisivo). En el fondo de todo se mueven espías del bloque soviético, que se halla orquestando una conspiración denominada Omega para atentar contra la seguridad nacional estadounidense. Ludlum no sólo ha creado el mito de Bourne, por el cual todos le conocemos, también fue responsable de obras en las que ponía en pie teorías sobre conspiraciones trazadas mediante ocultos mecanismos económicos y políticos que iban encaminados a lograr propósitos aterradores para modificar la situación geopolítica de nuestro mundo. Como en *Watchmen*. Ludlum ha mostrado su querencia por las teorías conspirativas en varios de sus libros: *The Holcroft Covenant, The Matarese Circle o The Parsifal Mosaic*, en los cuales casi siempre retrata actividades terroristas que pretenden establecer un nuevo orden autoritario en el mundo tras la instauración del terror; dos de estas novelas tienen la guerra fría y la amenaza nuclear como telón de fondo. En Watchmen vemos esto mismo, y Ludlum merece considerarse una influencia de Moore más evidente que las novelas de 007 a los que se remite al lector habitualmente. Las concordancias de la ficción de la novela sobre el grupo Matarese y la TrilateralCommission en la que estuvieron implicados Cartern Bush padre o Reagan no fue casual, aparentemente. Como no parece casual que Moore pudiera echar mano de este tipo de teorías o de sus insistencia por mostrarnos el signo de radiactividad peligrosa, sorprendentemente parecido al elegido por esta organización privada fundada en 1973.

El logotipo de la Trilateral Comission (a la izquierda) y una selección de varios símbolos círculo / triangulares de Watchmen.

Tras las sorpresas que nos va deparando Marín en su relato enamorado de *Watchmen*, surgen nuevas preguntas y afloran detalles antes imperceptibles. Este libro teórico, como el tebeo, nos conduce de continuo el encuentro con nuevas pistas. Una de las huellas que fue dejando Alan Moore, de la que Marín no trata pero que surgen al buscar elementos de concordancia es Byron Lewis, el justiciero que actúa como el encapuchado Mothman. ¿Por qué es el Minutemen que más aparece en la obra careciendo como carece de importancia en la trama? El apodado Metrópolis, al menos, es quien desencadena la idea en Ozymandias tras aquella reunión en la que Comediante quemó el mapa de la ciudad. Pero Mothman sigue ahí, empalidecido y débil, a lo largo del tiempo del relato. ¿Es casual que Moore eligiera para el nombre civil de este personaje una mezcla de Byron y de Lewis? Puede que sí, que fuera casualidad. Pero fijémonos: Byron parece remitir a Lord Byron, el poeta liberal inglés, el autor maldito, cuya vida estuvo salpicada por los escándalos (incesto, sodomía) y terminó muriendo de Malaria en Grecia. Lewis bien podría ser un homenaje a Lewis Carroll, acaso el autor más necesario de cita en *Watchmen* por causa del juego de espejos. Carroll es el gran autor de la literatura del encanto y la sorpresa, no tanto por *Alice's Adventures in Wonderland* como por *Through the Looking-Glass and what Alice Found There*, un maravilloso ejercicio de inteligencia en el que la historia se refleja a sí misma, a sus personajes y en sus lectores..., como *Watchmen*. Y no podemos olvidar que Lewis estuvo vinculado al consumo de estupefacientes, y fue sospechoso de pederastia desde una posición delicada, la del sacerdocio.

Marín recalca la fragilidad evidente de los Minutemen, en cuya obviedad parece que Moore quiso insistir mucho al bautizarlos: Hooded Justice, pronazi pese a ser homosexual (admitido esto como tara en este mundo), acaba asesinado y tirado al río. Metropolis es un endeble gay que no logra sobreponerse a su falta de autoridad y que muere decapitado en un accidente de coche. Silohuette alude a una simple silueta, a una sombra, y así se comporta (y además es lesbiana). Dollar Bill atañe al dinero, que siempre es efímero, y es un personaje 'vendido' que muere ridículamente. Mothman remite a polilla. ¿Qué hay más frágil y transitorio que una polilla? Exacto. Byron Lewis es una de las primeras pistas que brinda Moore al lector y, hasta hoy, parece haber ha pasado desapercibida: Mothman en un personaje ridículo, como Dollar Bill. Lleva un traje estúpido e inútil (¿cómo vuela? Las dos M en el pecho ¿no recuerdan a un tal Miracle Man?). Es un tipo insignificante. Es un héroe débil. Posiblemente homosexual, puesto que se da a la bebida tras la ridícula muerte de Dollar Bill y sobre la base de otras evidencias. Es el primero que se quita la máscara (en la foto de la navidad de 1939). Es el primero en declarar un miedo paralizador a entrar en guerra. Es simétrico debido a sus alas... que son como las de una mariposa (*moth* es, literalmente traducido, mariposa nocturna). Es uno de los primeros en abandonar su carrera de superhéroe. Termina siendo un patético alcohólico y acaba internado en una institución mental al poco del advenimiento del 'verdadero' superhéroe. ¿Qué mejor parábola del *tempus fugit,* que mejor sátira de los superhéroes del cómicy de la nefanda actividad justiciera enmascarada? Minutemen. Héroes efímeros. Todos homosexuales, todos muertos salvo la mariposa que desencadenará el caos...

Los Minutemen, en sus buenos tiempos. Todos embozados salvo ellas y la 'mariposa noctura'

Este libro editado por Dolmen tiene la cualidad de descubrirnos mundos nuevos en *Watchmen*, nos invita a volver a la obra y a reproducir el placer de su lectura una y otra vez. De la mano de Marín nos damos cuenta, ahora más que nunca, que *Watchmen* es una obra narrativa perfecta debido a sus imperfecciones, porque trasciende géneros, industria y medios, nos trasciende a todos. Porque, en suma, consiste en una gran pirueta narrativa, ¿quién vigila al guionista mientras le lees / te conduce en la lectura? *Watchmen* es una construcción engañosa desde muchos puntos de vista, sobre todo partiendo de uno de sus ejes: el efecto mariposa, que forma parte de la teoría del caos, tan grata a Alan Moore, y que nos dice que cualquier sistema se comportara de un modo impredecible ante cambios minúsculos que pueden dar lugar a un resultado catastrófico. El proverbio chino decía precisamente eso: el aleteo de una mariposa aquí podría desatar una tormenta allá. Lo que hace Ozymandias es controlar de manera increíble el desarrollo de ese efecto, que es la gran mentira de este libro, orquestado en torno a esta puesta en escena. Es decir, *Watchmen* circula sobre la refutación de esa teoría. Y Moore era consciente de ello. ¿Por qué colocar al lado de este controlador del horizonte de sucesos a quien tiene poder sobre la materia y el tiempo y que se ha demostrado incapaz de detener a quien dispara contra una joven embarazada? Como convencer al público lector de quien va a salvar a la sociedad es Rorschach, un sociópata...

Moore nos la juega porque nos está transmitiendo un mensaje muy claro que se desarrolla apantallado por el entretejido de tramas y la complejidad del guión: *Watchmen* es una parábola sobre la incomunicación, y sobre la falta de tiempo para la comunicación. Todo gira en torno al argumento: sólo un acontecimiento traumático nos mueve a comunicarnos y a resolver nuestros problemas. Es tan simple...

Este tan elemental punto de partida se desarrolla, no obstante, con una complejidad apabullante. Como dice Marín, en *Watchmen* todo es reflejo de algo, la obra se comporta a la vez como alegoría y fábula negra, como relato enaltecedor y como denuncia. Nadie ha logrado que un producto sea atractivo para aficionados al tiempo que está criticando de manera demoledora lo que esos mismos aficionados adoran. Sólo Moore ha sido capaz de hacerlo con un juego de reflejos que sigue desorientándonos por su genialidad:

> *Watchmen* traza en la ficción un reflejo de la realidad sociopolítica.
> Se enmarca en un mercado al cual desafía con su planificación editorial, su presencia y diseño, logotipos y sus características formales.

Como serie es reflejo deformante de las otras series del mismo género de su tiempo. Como historia rompe los estándares para funcionar dentro de la corriente general. Cada número fue trazado como reflejo de otro número de la misma colección. Cada personaje tiene su sosias o su contrario en la obra. Cada secuencia obtiene una secuencia contraria o especular en otra parte de la obra. Cada viñeta encuentra una viñeta de la que es molde. Cada pequeña trama encuentra otra similar o comparable dentro de un juego de prolepsis meticulosamente descrito. Cada texto se complementa con una imagen. Cada imagen se compenetra con un texto en un juego de intertexualidad que se transmite a los textos anexos en cada número (que forman parte de una metalepsis necesaria para comprender el relato en su totalidad). Cada objeto rememora a otro objeto (un juego iconológico difícil de reproducir en otro medio). Cada elemento halla alusión en otro elemento...

Y en el estilo, las dosis de frialdad quedan equilibradas por las de pasión. La lentitud de ciertas partes obtiene su contrapeso con las de acción. La calma va dando paso a la amenaza. Y es así a cada lectura.

Es un tebeo que convierte el diálogo entre fans en acaloradas controversias cultistas.

Watchmen obliga a que una reseña se convierta en una divagación monumental...

Como dice Marín en este estupendo libro: *Watchmen* nunca se acaba y nunca te deja.

Es habitual oír "para qué leer el libro si está la película". No sean ridículos, lean el libro. Este apasionante libro. Luego, vuelvan a la obra maestra: el cómic.

EL SUPERMAN DE JOHN BYRNE O LA DEFENSA DE UNA GRAN IDEA

OSCAR DE MAJO

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 2, 1-XII-2008

EL SUPERMAN DE JOHN BYRNE O LA DEFENSA DE UNA GRAN IDEA

El objetivo primordial de este artículo es rescatar y comentar la versión de *Superman* que nos "regaló" John Byrne, la cual, ante las polémicas que despertó y sigue despertando, es conveniente contextualizar haciendo un rápido repaso de los orígenes del Hombre de Acero: Kal-El (tal su verdadero nombre) es nativo de Krypton, un mundo perfecto donde -en apariencia, por lo menos- no hay enfermedades ni miseria, donde la tecnología ha reducido al mínimo el trabajo y el esfuerzo, donde las más hermosas maravillas naturales (cataratas de fuego, montañas de diamante, selvas escarlatas, animales exóticos), conviven en paz y armonía con la más sofisticada tecnología (armas nucleares, autos voladores, rayos teletransportadores).

Y un buen día, por una reacción en cadena proveniente del núcleo del planeta, que lo hace estallar, toda esta maravilla es injustamente destruida por una jugarreta del destino y, de no ser por Jor-El, padre del futuro Superman, que había inventado una pequeña nave con la que manda a su hijo a La Tierra, nada de Krypton hubiese quedado. Kal-El en la Tierra es adoptado por los Kent, un ingenuo matrimonio mayor, de granjeros de Kansas, que lo educan en un mundo idílico y bucólico que, aunque a años luz de Krypton en distancia y tecnología, concuerda un poco con ese edén que el joven Clark, gracias a su supermemoria, recuerda haber vivido en su planeta nativo.

Todo en Superman es luz, y como enviado de la luz, decide autoproclamarse defensor y protector de La Tierra y luchar por la justicia sin esperar nada a cambio. Se va a vivir a Metrópolis, Ciudad Luz, perfecta y maravillosa, casi capital del mundo, y allí comienza su carrera de paladín del bien. En realidad, en el mito clásico, la historia no puede empezar a contarse un minuto antes de la aparición de Superman en Metrópolis, puesto que no es Clark el que se convierte en Superman, sino Superman el que se "disfraza" de Clark Kent. Como si Clark no hubiese existido antes del día en que se puso los calzoncillos por encima de los pantalones.

No es raro que, por ser casi exclusivamente Superman, en su mente esté presente un temor desde siempre: que a su planeta adoptivo le ocurra lo mismo que al mundo en el que nació: la destrucción. Por eso Superman (o sus creadores y los que le siguieron) decide ser el verdadero "Tío Sam" y convertirse en el ser que hiciera realidad el tan discutido "sueño americano"; el *american boy* perfecto, miembro de una nación que lidera y vigila el Orbe entero, gracias a quien la Tierra estará siempre a salvo. El "súper" hombre.

Y esto alcanza magnitudes impensadas a medida que pasa el tiempo. La década de los años 60 irrumpe con su oleada de "modernidad" y tecnología y los personajes y sus ambientes se ven irremediablemente afectados. En el caso de Superman, medio Krypton, misteriosamente salvado del desastre, llega a la Tierra (Supergirl y sus padres; quince o veinte súper criminales exiliados en la Zona Fantasma; Kandor, la capital de Krypton, milagrosamente salvada y reducida dentro de una botella, con sus cientos de miles de habitantes; Krypto, el súper perro; Beppo, el súper mono...) y la invade con su tecnología. Superman conoce y domina los secretos de la avanzada ciencia *kryptoniana* y los utiliza cuando y donde quiere, lo que, sumado a sus poderes, lo convierte en un ser indestructible por completo y omnipotente. Ya pocas veces se recuerda que Superman es el último (en realidad ya no lo es) sobreviviente de un mundo destruido. El "súper súper" hombre, del "súper súper" planeta (léase nación).

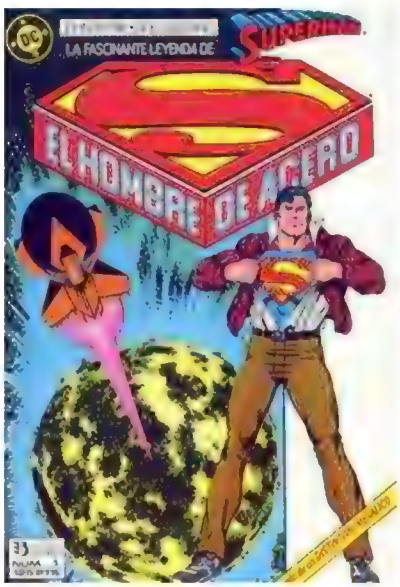
Pero, como el concepto se repite hasta el cansancio, la década de 1970 y los primeros años de la del 80 encuentran a Superman alicaído y pasado de moda. La que irrumpe ahora es la postmodernidad con su discurso antiutópico y su rechazo por la tecnología que, aunque tarde, llega a la historieta superheroica.

Los responsables se dan cuenta de que en los nuevos tiempos un cómic no es "sólo para chicos" (ni para lectores tan ingenuos) y de que el medio ocupa un lugar preponderante dentro de los discursos de ficción de la sociedad contemporánea. Evidentemente, la fusión de imagen, palabra y mensaje, que sólo brinda la historieta en síntesis simplificadora, la inscribe en un ámbito de circulación masiva que va mucho más allá de los chicos y los ingenuos.

Los directivos de DC Comics, ante el inminente medio siglo que está por cumplir el Hombre de Acero, deciden devolverle el protagonismo que le corresponde y descubren que la única manera de hacerlo es "retocar" su origen. Por eso le ponen punto final (en la maravillosa historia "Qué le pasó al Hombre del Mañana", pero este es otro tema) y deciden barajar y comenzar de nuevo, como si nunca hubiese existido, encargándole a un gran artista la reactivación del mito.

John Byrne, en 1986, con la miniserie en seis capítulos ***Man of Steel*** "recicla" el personaje de Superman. Y creo que reciclaje, término tan caro a nuestras épocas postmodernas y medioambientalistas, nunca estuvo mejor aplicado, ya que crea un Superman de fin de siglo manejando los mismos conceptos que Siegel y Shuster manejaron en 1938, pero con la claridad que brinda el paso del tiempo. Y la gran idea que iba a sustentar este nuevo origen es que Superman no se disfrace más de Clark Kent: que "sea" Clark Kent y que, en algunas ocasiones, deba disfrazarse de Superman.

Lo primero que hizo Byrne fue hacer desaparecer todo vestigio kryptoniano de la Tierra que no fuera Superman. Como por arte de magia, Kal-El vuelve a ser el "último y único hijo de Krypton", lo que le costó incluso "matar" a Supergirl, su prima, que había sido uno de los pilares del mito supermaniano desde su creación, en 1959.



Otro factor, el más importante, era "reciclar" Krypton. La utopía de la feliz convivencia entre ultratecnología y naturaleza no podía mantenerse. La primera viñeta del Nº 1 de ***Man of Steel*** nos muestra un Krypton agreste, estéril y muerto (similar al que se había presentado pocos años antes en la película *Superman*, de la que Byrne "bebe", y no poco). El mismo Jor-El dice:

«...las presiones **no naturales** están fusionando los elementos nativos hacia un nuevo metal radiactivo que nos está matando. Y como si eso no fuera suficiente, esas presiones, al crecer dentro de nuestro mundo, pronto serán más de lo que la corteza rocosa puede contener. En un día, tal vez en una hora, Krypton explotará» [el maestro Byrne le da un origen creíble hasta a la kryptonita].

Un año después de resumir y reciclar cincuenta años del hombre de acero en seis capítulos, entre diciembre de 1987 y marzo de 1988, coincidiendo exactamente con el quincuagésimo cumpleaños de Superman, Byrne, en la miniserie ***World of Krypton***, posiblemente uno de los mejores argumentos de historieta superheroica de todos los tiempos, nos revela el origen de esas "presiones no naturales" que mencionara Jor-El y echa por tierra para siempre la utopía tecnológica. Dejemos que sea Byrne, por boca de sus personajes, el que nos muestre la nueva visión de Krypton. Tratar de explicarlo con otras palabras sería imposible:

> «No florecen ahora los árboles de hantha. Las brisas que envuelven sus secas ramas son como un fétido aliento infernal. Los chillones lagartos ganzaga corren por donde en otro tiempo hubo verde hierba bajo un sol de verano...
>
> »He visto la destrucción del paisaje...
>
> »El aire es abrasador y, si algunos olores circulan en las brisas, no hay nariz humana presente el tiempo suficiente como para notarlos.
>
> »Kandor, la capital, fue destruida por un ingenio nuclear detonado por los más violentos de la fracción rebelde.
>
> »Tienen un arma terrible (...) Quieren destruir el planeta.
>
> »Y llegó un dominio de la ciencia genética como ningún otro mundo había conocido.
>
> »Nadie actualmente vivo en Krypton presenció la última batalla de la gran guerra por los derechos de los clones.
>
> »Tenemos en reserva a nuestros clones, vivos y sin mente... Tres para cada hombre, mujer y niño de Krypton (...) durmiendo sus sueños sin fantasías hasta que alguien necesite algún miembro u órgano para reparar la matriz de sus células.
>
> »Acabaron viviendo solos. Se comunicaban con los demás por medio de proyecciones de imágenes (...) Con el tiempo, la tecnología avanzó tanto que (...) cada hombre y cada mujer tuvieron garantizada una vida duradera y sana... Y entonces la normal relación entre los sexos desapareció. Los niños que fueron necesarios para reemplazar a los kryptonianos muertos en accidentes fueron creados en cámaras de gestación. Sus padres biológicos, con frecuencia, no llegaban a conocerse.»

Desastres ecológicos, guerras nucleares, manipulaciones biogenéticas, la pérdida del amor y de los valores morales, la corrupción; cosas que estaban ocurriendo en nuestro planeta en el momento en que Byrne escribe (y siguen ocurriendo), son las que provocaron la real destrucción de los kryptonianos.

Pero ¿por qué uno de ellos sobrevivió?

«Cuando supo que iba a ser el padre biológico de uno de los niños que iban a ser creados, hizo algo que ningún kryptoniano había hecho antes... Se enamoró de la mujer que iba a ser la madre.»

Reproduzcamos el último diálogo entre Jor-El y Lara, mientras la nave de su hijo parte y Krypton tiembla, para comprender mejor:

> «-No. ¡Es imposible! Durante años hemos sido los amos absolutos de este mundo. ¿Y ahora me dices que el mundo nos destruirá?
>
> »-Tal vez sea **lo justo**, Lara. Como tú dices, hemos controlado el planeta. Hemos llenado cada rincón y hemos dominado las fuerzas de la naturaleza... Y al final ¿qué conseguimos? ¡Esterilidad! ¡Una sociedad fría y sin corazón! (...) Hablo de una plenitud de vida que nos hemos negado...¡Pero que yo devolveré a mi hijo!
>
> »-¿Y debe terminar todo así, con fuego, dolor y locura? ¿Sin haber conocido siquiera una caricia de la mano de mi hijo?
>
> »-Lara...Al menos estamos juntos, por fin. Desde el momento en que me mostraron tu imagen y me dijeron que tus genes y los míos se mezclarían en la matriz, sentí una emoción desconocida en mi corazón. En nuestro mundo no ha habido lugar para lo que yo sentía y deseaba. Pero he estudiado bien las costumbres terrestres y he descubierto en ellos una comprensión por lo que yo siento. Y aunque muramos, estoy contento, porque moriremos juntos. Porque siempre te he amado.»

En todas las etapas del mito se dijo que las últimas palabras de Jor-El fueron decirle a Lara que la amaba. Pero, con esta nueva concepción, estas palabras cobran una dimensión que nunca habían alcanzado antes. Superman sobrevive porque es el único hijo del amor en una sociedad muerta, y porque su padre decide enviarlo a otro mundo para que pueda ser un

ser humano. Que manden la matriz de su hijo no nacido, y que nazca en La Tierra en el momento en que Martha Kent (no ya viejita y tontona, sino joven, saludable e inteligente) abre la nave, sustenta el hecho de que el que llega no es Superman, sino Clark, que ya no necesitará ser tímido, que se destacará en los deportes, que vivirá como un chico normal, ya que sus poderes irán apareciendo de a poco, y nunca serán tan grandes como en la versión anterior.

Además, que Jor-El recalque que estudió las costumbres terrestres y que allí encontró "una comprensión por lo que yo siento" (amor), nos da a entender que, finalmente, el amor es el único camino hacia la salvación.

El proceso de humanización que sufre el personaje (proceso inverso al de endiosamiento del que había sido víctima en los últimos treinta años) es lo que le permite a Superman salir de su sopor *setentoso* y seguir existiendo; le permite incluso casarse, porque es un hombre normal, y darle a Lois Lane una dimensión que nunca había conseguido en la etapa anterior, donde no era más que una reportera terca que se la pasaba tirándose de las terrazas para que su héroe viniera a salvarla, y cuya única misión en la vida era descubrir que Clark Kent era Superman. Y Byrne nos da también una Lana Lang que deja de ser el clon joven de Lois para alcanzar una magnitud espiritual elevada, imagen del amor que no espera ser correspondido, del sacrificio supremo por el ser amado y de la fidelidad llevada a las consecuencias más altas. Y esto es por citar algunos ejemplos, nada más.

En pocas palabras: aunque el Superman de Byrne tenga defectos, el hecho de habernos dado un Krypton como el que nos dio y los personajes centrales de carne y hueso que pudieron sentir lo que sintieron y hacer lo que hicieron en toda la etapa *byrneana* y los años siguientes, hace que, por lo menos yo, me saque el sombrero ante el "barbeta".

Por eso, como homenaje al gran Byrne, nada mejor que, para concluir, reproduzcamos el texto de la viñeta final de ***World of Krypton*** Nº 4, donde Superman dice:

> «Hay un gran mundo de sentimientos humanos que ellos no conocieron, que nunca imaginaron. Y ahora comprendo cuál fue el regalo que Jor-El me concedió al enviarme aquí. No estos superpoderes. ¡Alejándome de Krypton, Jor-El me concedió el regalo de la humanidad!»

Lástima que todo termina y hoy tengamos que decir de nuevo: "otra vez sopa"…

LOEB-SALE: DOS CARAS DE UN BATMAN ÚNICO

NINO ORTEA

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 2, 17-XII-2008

Palabras clave / Keywords:

Batman/ Batman

LOEB-SALE: DOS CARAS DE UN BATMAN ÚNICO.

La reciente salida al mercado de la película *Batman: El caballero oscuro* (**Christopher Nolan**, 2008, Warner Bros) invita al repaso de la obra que el tándem formado por el guionista **Jeph Loeb** y el dibujante **Tim Sale** han realizado de manera conjunta con el personaje. La reflexión se centrará en cuatro de sus historias disponibles en nuestro país gracias a la edición de Planeta-DeAgostini (*Haunted Knight*, *El largo halloween*, *Dark Victory* y *Catwoman: Si vas a Roma*) donde desarrollan una gran fábula cuyo mayor atractivo es la perfección con la que se inscribe dentro de una continuidad tan vapuleada como la de The Dark Knight.

Este ensamblaje es apreciable tanto en su componente creativo como en el gráfico, y quizás explique que, más allá de sus cualidades dentro del arte secuencial, sus tramas sean una de las influencias más obvias en el enfoque que Nolan le ha dado al personaje. No en vano, en la edición en dvd de *Batman Begins* (2005, Warner Bros.), *El largo halloween* aparece reconocida como fuente de inspiración por los dos hermanos guionistas. Las otras dos obras acreditadas son *Año uno* (en la quee **Frank Miller** y **David Mazzuchelli** realizan el que quizás sea el mejor ejemplo de desarrollo de un enfoque innovador, a la vez que respetuoso, del personaje) disponible en el anaquel de cualquier librería especializada; y *The Man Who Falls* (DC Comics, 1989), donde **Dennis O'Neil** y **Dick Giordano** desarrollan la génesis del héroe y sus primeros meses con el manto del murciélago. Esta historia, inédita en España a la fecha de redactar este artículo, se encuentra disponible en el fondo editorial de DC, incluida en el *trade paperback* titulado *Secret Origins*, y en la antología *Batman Begins*, lanzada con motivo del estreno del film homónimo.

La pervivencia de la influencia del trabajo de Loeb y Sale en el imaginario de Nolan se mantiene en la reciente *El caballero oscuro*. Lo mismo en la película que en diferentes materiales promocionales se usa la frase "Yo creo en...", que abre y cierra cada entrega de *El largo halloween*. En el año 2007, en la página web central dedicada a la promoción del film, aparecía una calabaza idéntica a la que dibujó Sale para *El largo halloween*, con la llegada del día de Halloween, la vela que asomaba en el interior de la calabaza acabó consumiéndola revelando una imagen de el Joker.

Escenas como la quema del dinero de los gángsteres, o el establecimiento del triunvirato Batman-Gordon-Dent en la azotea de la central de policía, tienen su guión técnico anticipado en los cómics. El Joker plasmado por **Heath Ledger** se acerca al pintado por Sale: quebradizo, espigado e insalubre; y tanto *Halloween* como *Victory* son los dos relatos del personaje que más le han gustado a **Christian Bale**.

Centrándonos en las historias firmadas por Loeb y Sale, como he comentado, no nos encontramos ante uno de esos trabajos rupturistas, en lo argumental o en lo gráfico, que ocasionalmente enriquecen o empobrecen el Bat-universo. De hecho, parte del logro de ambos creadores es haber hilvanado una trama que enlaza perfectamente con tratamientos y supuestos anteriores.

El vínculo del personaje con la fiesta de Halloween ya había aparecido plasmado en relatos como *El primer Batman —Detective Comics* 235, (1956)— que basaba la elección por Wayne de su indumentaria murcielagesca, en la vestimenta lucida por su padre en un baile de difuntos. Señalar como muestra de este lazo especial el que, coincidiendo con Halloween, se celebre *El festival anual de Batman* en Rutland, Vermont. El Harvey Dent / Dos Caras que Loeb presenta, tiene, entre otros, sus raices en el enfoque mostrado por el guionista **Andrew Helfer** en el *Batman Annual* # 14 (1990) publicado en su momento por Ediciones Zinco y en la actualidad disponible en el segundo tomo de la antología *Batman: Arkham*. Por otro lado el personal trazo de Sale, a la vez que mantiene su impronta, omenajea a autores tan variados como **Alex Toth** o David Mazzuchelli.

Lo que convierte en especiales las casi 700 páginas que guionista y dibujante desarrollan en torno a la festividad macabra, es su habilidad para desarrollar los aspectos humanos del personaje y de toda la galería de teóricos secundarios, que en algunos casos llegan a eclipsar a El hombre murciélago. La misma soledad que lleva a Bruce Wayne a arrojarse en brazos de una viuda negra en el relato *Fears*, será la que lleve a Dos Caras a los brazos de la nueva fiscal del distrito. Mientras que Barbara Gordon se aleja de su marido ante su obsesión con la ley, que le impide cenar en familia; Gilda Dent mata a los "enemigos" de su cónyuge obsesionado con la legalidad, para que éste llegue temprano a cenar. Mientras que Batman impide que Bruce Wayne disfrute de la vida; Robin hace que Dick Grayson vuelva a sonreír.

De este acercamiento al factor humano que hay tanto en villanos como en héroes que no dejan de ser las dos caras de una misma moneda volteada por el azar, hablan las motivaciones que llevaron a Loeb y Sale a comenzar el proyecto: Camaradería creativa, amistad y admiración hacia el editor **Archie Goodwin**, y un deseo por parte de Sale de engatusar a la mujer de sus sueños y ganarse al hijo de ésta.

El dúo había realizado un primer acercamiento a la ligadura entre celebración y personaje, firmando tres especiales de Halloween dentro de la serie *Legends of The Dark Knight* (*Miedos*, *Locura* y *Fantasmas*) agrupados en el tebeo editado como *prestigio* bajo el título *Haunted Knight*. En un principio, iban a desarrollar *Miedos* (1993) en tres números de la línea Legends, pero fue el mismo Loeb quien planteó a Goodwin la posibilidad de desarrollarla como un ejemplar especial. Mientras Batman se enfrenta a El espantapájaros en el fin de semana de Halloween, Wayne deberá oponerse al mayor de sus miedos: la soledad, y al hechizo de Jillian cuyo nombre envenena sus sueños. Al final Bruce comprende que su condición de Batman es algo de su elección, resultado de la conjunción entre su libre albedrío y la crueldad del destino.

Locura (1994) utiliza la excusa del secuestro de unos niños por parte de Sombrerero Loco, para reflexionar sobre la dificultad en transmitir nuestro cariño a los seres queridos, ejemplarizada en la relación de Gordon con su hija adoptiva, Barbara. A su vez establece una engarce entre *Alicia en el país de las maravillas* y Batman, para quien el libro es una especie de kriptonita que irradia recuerdos de una etapa feliz y sentimientos de culpa. La humanización del héroe, sensible al recuerdo de una lectura infantil, nos trasmite la soledad de aquél que lo posee todo, y todo lo que posee le recuerda que está solo. Idea omnipresente en sus posteriores trabajos con el personaje.

En *Fantasmas* (1995), **Loeb** parte de *El cuento de Navidad* de **Charles Dickens**, ahora noche de Halloween, para reflexionar sobre cómo dejamos que nuestras propias obsesiones nos alejen de lo que realmente es importante en la vida. El Pingüino, Joker, Hiedra Venenosa o el espectro de su padre, harán que Batman comprenda que Gotham necesita a Wayne, y éste a Lucius Wayne para coordinar su Fundación. Nadie es imprescindible, y sólo aquél que sabe delegar el poder puede asumir responsabilidades.

Archie Goodwin, supervisor de los anteriores trabajos del dúo Sale / Loeb para DC, los animó / retó a que desarrollaran una aventura de Batman estructurada como una novela negra. **Frank Miller** aceptó que usasen algunos de los personajes creados por él para *Año uno*; **Mark Waid** recordó la importancia de Dent en la forja del héroe. El resultado fue un soberbio fresco batmaniano donde los creadores no ocultan referencias a obras como *El padrino*, homenajes a mentores (Gordon guarda gran parecido con Goodwin), y guiños a sus trabajos anteriores. Releyendo *Locura*, vemos que son varios los párrafos de ésta repetidos en *BELH*: como la descripción de Sombrerero Loco, calcada en la página 18 de la novena entrega, o en la 16 del décimo capítulo.

El largo Halloween (1997-98) se desarrolla en el primer año de existencia del murciélago, aproximadamente seis meses después de los sucesos contados en *Año uno*, cuando los bajos fondos de Gotham permanecían controlados por familias mafiosas, y los monstruos llamados a aterrar la ciudad estaban en fase de rodaje.

Wayne acompasa su función de defensor de la ciudad a su actuación de vividor, y el paladín establece vínculos de amistad / odio con personajes que conllevarán su devenir posterior. Millonario y álter ego compartirán objetivos: Wayne combate económicamente a los Falcone, Batman frena sus fechorías; Bruce encara la sensualidad de Selina, el Murciélago el ronroneo de la Gata.

Miembros de las dos familias mafiosas más importantes de Gotham son asesinados, las coincidencias en el *modus operandi*, y en el momento elegido para los crímenes, siempre días festivos, hacen sospechar a los representantes de la ley (Gordon), la legalidad (Dent), y la justicia (Batman), que están ante un asesino en serie, bautizado como Festivo. Mientras las víctimas van en aumento y las relaciones entre los gángsteres se ensangrientan, afloran diferencias entre los defensores del orden a la hora de decidir como se enfrentan a unos gángsteres a los que simultáneamente tienen que proteger de un asesino.

El argumento bebe directamente de la tragedia clásica: Familia, Lealtad, Honor... son los factores que condicionan el desarrollo de este drama. El amor a una ciudad, a un padre, a un esposo, etc., impulsan tanto a asesinos como a justicieros. Una impresión de muerte de la inocencia (Batman y Dent cambian concluyentemente tras esta historia), de desaparición de un orden (los imperios mafiosos serán reemplazados por los reinos de taifas de las monstruosidades), de quiebra de los vínculos afectivos (relaciones como la amistad o el matrimonio no protegen a los protagonistas de la fatalidad), impregnan a la obra de una gris sensación de pérdida.

El desamparo de los personajes queda patente en su continuo reafirmar sus creencias ("Creo en Gotham..." "...Creo en Harvey Dent" abren y cierran el relato). La sensación de que todos son víctimas de los caprichos del destino, queda reflejada en el uso indistinto por parte de los protagonistas de las mismas expresiones ("Haré lo que deba hacerse..."). Batman se resiente ante esta condición de marioneta en manos del sino, y al acercarse al abismo emocional por el que se ha precipitado Dent, ahora Dos Caras, no puede evitar darse cuenta de que él podría haber sido el que se despeñó por la falla que separa a la obsesión de la locura.

Este tema dará mucho juego en el siguiente trabajo de la pareja.

Batman. Dark Victory

Dark Victory (1999-2000) continúa la trama de *Halloween*. Las coordenadas de partida son las mismas: historia desarrollada en trece entregas (de Halloween a Halloween, siendo de mayor extensiókn los episodios que coinciden con la festividad) junto a un capítulo 0, publicado en la revista Wizard.

Volvemos a estar ante un criminal que asesina mensualmente coincidiendo con días festivos; volvemos a encontrarnos ante una estructura de novela enigma articulada por reflexiones sobre Familia, Identidad o Soledad. Volvemos a hallarnos ante un Bruce Wayne que al disfrazarse de murciélago se desviste del disfraz de millonario despreocupado. Estas coincidencias pueden hacer pensar que afrontamos un remedo de *BTLH*. Pero no es así.

Hay diferencias que hacen que *BDV* supere puntualmente a *BTLH*. Estas diferencias van más allá de que las víctimas sean policías, en cuyos cadáveres ahorcados cuelgan páginas, sobre las que el asesino (The Hangman) reproduce el juego del ahorcado; o de que en este caso todas las pistas parecen inculpar a un único sospechoso: Dos Caras. La diferencia radica en que Loeb articula *Dark Victory* sin la celeridad e incertidumbre que resienten el final de *El largo halloween*, donde el lector tiene la sensación de que si el guionista no ha dejado una serie de pistas ocultas a lo largo del relato, entonces no ha resuelto de forma verosímil la autoría de la totalidad de los asesinatos.

En *Dark Victory* sus reflexiones sobre los personajes, y sus sentimientos, aparecen mejor desarrolladas, pivotadas sobre los devastadores efectos de la pasión envilecida y el peso del odio en las entrañas. Si en *BTLH* asistíamos a la génesis de un villano clásico, ahora estamos ante el origen de un héroe: Robin. A la vez que el guionista aporta nuevos enfoques sobre protagonistas conocidos, como la duda sobre la ascendencia de Catwoman. La narración es acompasada, y aparecen voces armonizadas por el viejo sentimiento que afina las cuerdas de nuestro corazón: el Amor (amor paternal, amor carnal, amor loco), y el amor de **Loeb** por el cine se palpa en toda la obra, sobre todo en los pasajes protagonizados por un Joker que repite diálogos de **James Cagney** en *Al rojo vivo*, o interpretaciones de **Richard Widmark** en *El beso del asesino*.

Los personajes han cambiado tras los desmanes de Hollyday. Gordon, ya comisario, sufre el dolor del alejamiento de su familia, a la vez que muestra cierto recelo hacia el Murciélago. Batman, mortificado por la desgracia de Dent, decidirá confiar en Robin (integrado por primera vez al reparto de Loeb y Sale) para salir de esa fortaleza de soledad en la que había convertido su *batcueva*. Estas diferencias se aprecian en el tono de las obras. Mientras *El largo halloween* comenzaba con esperanza y terminaba con desolación, *Dark Victory* comienza con soledad y termina con alegría.

Lo que iguala a ambos títulos es el trabajo de Sale, quien ratifica en cada viñeta su profunda condición humana en un medio poblado de estrellas cuyo arte es brillante pero frío. Trasmite todo un torrente de sensaciones y emociones con sus lápices: su Hiedra Venenosa nos hace desear el roce de sus labios infectos, la fiscal Porter convertiría en cautivo del mal a cualquiera con sangre en las venas. El dibujante desborda imaginación, innovación y pericia en la composición y desarrollo de cada entrega; plasmando personajes que se funden con la ciudad que aman, o se empequeñecen ante los que aman, pero cuyo corazón late viñeta a viñeta.

Es digno de destacar el trabajo del colorista, **Gregory Wright**, quien añadiendo el gris a toda tonalidad sumerge a la obra en unas aguas de innegable belleza. Convirtiéndola en una dama melancólica por cuya atención se enfrentan héroes y villanos.

El libro *Catwoman: Si vas a Roma* cierra la relación conjunta de guionista y dibujante con el *batuniverso*. Agrupa los seis comic books en los que se desarrolla el viaje de Shelina a Roma para investigar sus orígenes familiares. Viaje que justifica su ausencia en el ramal central de Dark Victory /entre El día de los enamorados, y

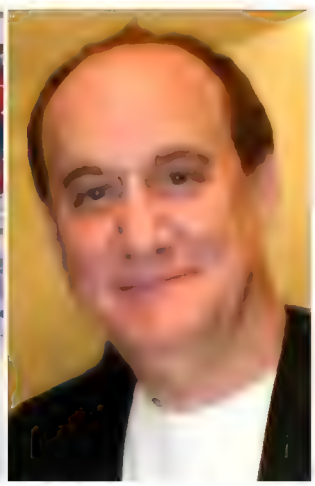
Acción de gracias). Loeb aprovecha para proporcionar información

complementaria sobre la trama presentada previamente, a la vez que reflexiona sobre la soledad, y el poder de la ensoñación cercana al delirio. Sale se aleja de sus ilustración escueta inspirada en maestros de la historieta tenebrista, y ahora se acerca más a la luz, a la desmesura en la viñeta, en su patente tributo al trabajo del publicista e ilustrador **Rene Gruau**.

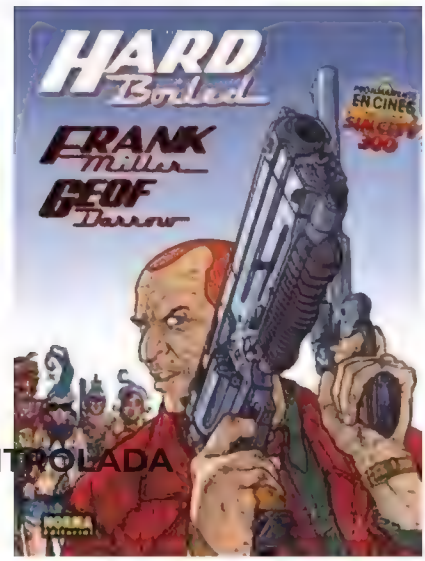
Con posterioridad, y por separado, ambos autores han vuelto al *batuniverso*. Loeb guionizó el arco argumental *Silencio*, dibujado por **Jim Lee**, donde retoma parte de sus planteamientos, como la obsesión de Edward Nigma con la identidad de Batman. El guionista también fue parte fundamental en el lanzamiento y asentamiento de la serie *Superman Batman*, para la que escribió los 25 primeros episodios. Por su parte, Sale ha retomado al personaje en el primer número de la revista antológica *Solo*, en una historia corta publicada en el segundo volumen de *Batman: Black and White*, y ocasionalmente como portadista.

Pero, para ser sinceros, su música no suena igual cuando la interpretan por separado.

Tim Sale



Jeph Loeb



HARD BOILED. VIOLENCIA DESCONTROLADA

JAVIER ALCÁZAR

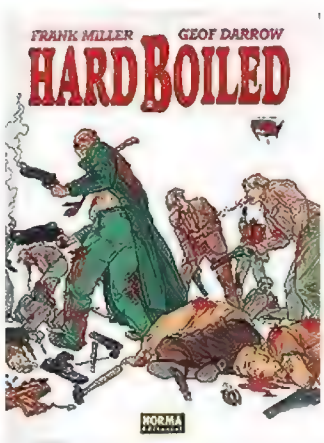
Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 1, 24-IX-2008

Palabras clave / Keywords:

Frank Miller, **Geoff Darrow**/ Frank Miller, Geoff Darrow

HARD BOILED. VIOLENCIA DESCONTROLADA.



El término *hardboiled* se acuñó en la primera mitad del siglo XX en Estados Unidos para aludir a aquellas historias en las que primaba la violencia física, y que solían estar protagonizadas por personajes con pocos escrúpulos y normalmente en el contexto de la conocida como "novela negra". Se suele citar como sus primeros impulsores a Dashiell Hammet y Raymond Chandler, pilares del género policíaco escrito. Sin embargo, la violencia descrita en aquellas novelas quedaría hoy ridícula en comparación con los sanguinarios actos que relatan Frank Miller y Geoff Darrow en *Hard Boiled,* obra publicada originalmente a principios de la década de los 1990 como serie de tres números por Dark Horse y que gozó de gran éxito. Quizás como reminiscencia de ese éxito pasado, pero sobre todo por la fama alcanzada por su guionista, Miller, tras las superproducciones fílmicas *300* y *Sin City*, se planea ahora rodar una película basada en el cómic y se reedita la obra en tapa dura con sobrecubierta en nuestro país.

¿SUEÑAN LOS ANDROIDES CON MATANZAS?

La historia que cuenta es simple. No sencilla, sino simple. Carl Seltz es un inspector de seguros casado felizmente y con dos hijos en un futuro ¿próximo? hipertecnificado y desprovisto de valores éticos. Pero Seltz realmente es un robot que se hace llamar Nixon (su nombre verdadero es Unidad 4) creado por Willeford Home Appliances para eliminar a la competencia. La compañía le hace creer (a él y al resto de robots) que son humanos para poder controlarlos sin problemas, pero hay un sector rebelde que prefiere destapar la verdad. Los constantes episodios de descontrol de la unidad 4 y el intento por parte de otros robots para convencerle de que no es humano forman el hilo de esta historia que está trufada (véanse las distintas acepciones de la palabra) de asesinatos y descuartizamientos varios.

Efectivamente, el argumento puede recordar "algo" a la película *Blade Runner* o a su base literaria, el relato "¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?" de Philip K. Dick, en cuanto que usa y abusa de androides rebeldes en un futuro descompuesto y porque se inspira lejanamente en otro escrito de Dick. Pero más allá de la anécdota, la historia no ofrece ninguna reflexión sobre ese futuro, no explica cómo se ha llegado a él ni cómo acabará, los personajes no interfieren con su entorno a no ser que sea asesinando a multitud de personas anónimas. Por tanto, la existencia de ese futuro es una excusa para poder justificar la existencia de esos androides y la aparición de armas enormes. Al final del cómic todo continúa como estaba. Seltz sigue con su trabajo de inspector de seguros bajo el subrepticio mandato de Willeford, con cientos (o miles) de muertos que no importan a nadie; ni al resto de ciudadanos, ni a las autoridades, ni, suponemos, al lector.

LOS PERPETRADORES

El responsable de tan excelso guión es nada menos que el inefable Frank Miller, autor de cómics metido a cineasta que triunfó en los 1980 con obras como *Ronin* o *El regreso del caballero oscuro* donde se presentaba a los lectores acostumbrados a los superhéroes un cómic más "adulto", más sombrío y con más profundidad de la habitual (escasa) en los guiones, que mostraban héroes menos impolutos y villanos más mundanos. La obra era buena, pero tuvo la suerte de coincidir en el tiempo con otra muestra de la revisitación del género: *Watchmen*, de Alan Moore y Dave Gibbons, que con su mítico "¿Quién vigila a los vigilantes?" supuso un antes y un después en el mundo del cómic *mainstream*. Estas obras, sin quererlo, fueron la avanzadilla de lo que años después sería conocido como "*dark and gritty*" (algo así como oscuro y sucio en castizo): superhéroes brutotes que hacían cosas malas aunque en el fondo eran buenos, y todo resuelto con grandes dosis de violencia.

Miller, convertido a partir de entonces en autor completo, triunfaría también en los 1990 con obras como *Sin City* y *300*, y con incursiones de menor trascendencia como este *Hard Boiled*.

El otro componente del dúo, Geoff Darrow, quizás tenga menos pedigrí pero sin duda mayor importancia en la relativa fama de la obra que nos ocupa. *Hard Boiled* fue su primera obra llamativa, y a partir de ese momento realizó otra serie con Miller (*Big Guy and Rusty the Boy Robot*, de la que incluso se produjo una serie de televisión), numerosos trabajos de ilustración y diseños de producción para películas como *The Matrix*. Si se conoce su obra es fácil averiguar la dispersión del autor y lo escaso de su obra: Darrow tiene por costumbre dibujar hasta la última muesca del último tornillo del rincón más recóndito de la viñeta más oscura, lo cual enlentece sobremanera su ritmo de trabajo. Es este detallismo, emparentado más con los autores europeos (como Moebius) que con sus coetáneos, lo que hace de *Hard Boiled* una obra a tener en cuenta. Las páginas están llenas de detalles, tanto en los pliegues de las ropas de los personajes como en los (abundantes) elementos tecnológicos. Los aficionados reclaman (aparte de la excelsa violencia) el elemento gráfico como una de las virtudes del tebeo, pero todos los excesos son malos. El detallismo extremo, hasta lo innecesario, puede llegar a fatigar al más voluntarioso y ralentiza la acción. Ojo, quizás es eso lo que se pretendía al tener tan poco que contar.

Miller está terminando de rodar *The Spirit*, adaptación del clásico de Will Eisner. Y Darrow continúa con su serie *Shaolin Cowboy* con su estilo característico.

EL PORQUÉ DE LAS COSAS

Hard Boiled debe de ser buena. No en vano, gracias a ella sus autores ganaron en 1991 el premio Eisner, de reconocido prestigio. Sin embargo...

Como ya se ha comentado, la historia es lineal y explica poco salvo al final. Los actos violentos se van sucediendo uno tras otro, al principio para detener a la unidad 4, después en la persecución de Seltz a un defraudador, más tarde en el enfrentemiento entre Seltz y el falso defraudador que en realidad es un robot. Podemos vislumbrar en este desarrollo imágenes de la ciudad donde se desarrolla, congestionada de tráfico, contaminada y dependiente hasta el extremo de la tecnología; una ciudad cuya población no parece vivir feliz, con escaso dinero y entregada a placeres terrenales a cada instante. También podemos imaginar la utilidad, la importancia y el origen de Williford Home Appliances, con su (suponemos) creador y fundador obeso hasta la morbilidad *premortem*, atendido en todo momento por un tecnificado sistema. Y como corretean a su alrededor y manipulan tanto los serviles humanos como los ladinos androides, con el fin de perpetuar la situación. Se nos cuenta que todo es un montaje para retener a los androides y que estos sean más efectivos, pero ¿quién es la competencia que tienen que eliminar? ¿Dónde está la autoridad, aparte de esa mole en forma de coche / tanque policial que la unidad 4 desprecia? ¿Qué

enseñanza, en fin, se nos muestra con todo este revoltillo de tripas y metal que tan bien (y detalladamente) nos ilustra Darrow?

¿O no hay enseñanza alguna? ¿Existe una metáfora? ¿Es solo la muestra de una violencia desatada? Y en este caso, ¿qué es lo que atrae a un potencial lector a este producto? ¿Por qué es una obra de culto? El exceso de violencia y la insustancialidad se han visto miles de veces en productos de consumo, ya sean cómics, libros o películas, pero subyace el fin del entretenimiento. Aquí no hay finalidad, no se persigue una recompensa, un reconocimiento, no existe aventura alguna... Por tanto: ¿No hay entretenimiento? ¿No hay aventura? ¿No hay reflexión? Solo encarnizamiento bien dibujado. Un objeto que parece diseñado exclusivamente para llamar la atención por lo "excesivo" que se muestra.

Escribía Jordi Costa en la introducción al tercer volumen de la primera edición de Norma: «En "Hardboiled" todo es violencia demente: mutilaciones, accidentes, catástrofes urbanas, tiroteos... acciones ajenas a la reflexión, pero que Darrow plasma en unas viñetas que son como disecciones, reflexión pura». Debe ser eso.

***HARD BOILED*, de Frank Miller y Geof Darrow**
Libro en cartoné (con geltex, con sobrecubierta) de 29,5X22 cm.
120 páginas en color, 19,50 euros.
ISBN: 978-84-9847-513

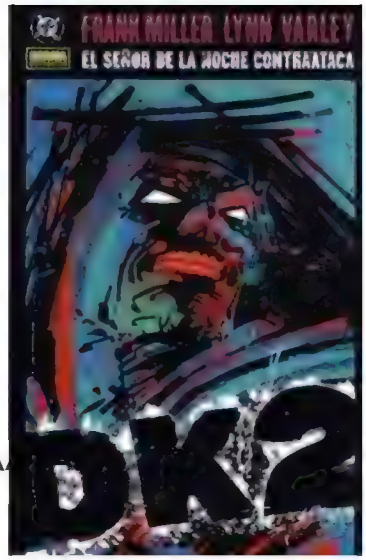
Obra previamente publicada por la misma editorial en la colección ***MADE IN U.S.A (1990)***

Imágenes para el presente artículo:

Cubierta del primer número de la primera traducción de esta obra por Norma Editorial, en la colección *Made in U.S.A.*, y cubiertas (primera y cuarta) de la edición original en comic books por Dark Horse, obras todas ellas de Geoff Darrow

Texto promocional editorial:

El primer trabajo de **Miller** lejos de las grandes editoriales del *Mainstream*americano dio sus frutos en esta obra, cuyo protagonista, Nixon, es un robot que descubre de repente que no es humano y que decide tomarse la justicia por su cuenta. ***Hard Boiled*** es una adaptación libre del libro de **Philip K. Dick** ***"La Hormiga mecánica"*** con tintes de ***Blade Runner, Terminator* y *Akira*** que nos ubica en una sociedad adicta al sexo, la violencia y el "fast food" Una sociedad completamente paranoica, con una estética Ciberpunk. Esta obra que **Frank Miller** tiene idea de llevar el cine como ***300*** o ***Sin City,*** saldrá a la luz en una edición de lujo con diversos extras como un desplegable a semejanza del original que publicó **Dark Horse** y que tan buenas críticas tuvo por parte de la prensa especializada.



DK2- EL SEÑOR DE LA NOCHE CONTRA
ANTONIO SANTOS

Origen:

Tebeosfera, 2ª época

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 0, 28-VIII-2008

Sección:

Gramática parda, 2

Resumen / Abstract:

Después de 3 años de paciente observación, acumulación de pruebas, datos y entrenamientos, el presuntamente fallecido BRUCE WAYNE, Batman, resucita para golpear los atrofiados ganglios, sino las consciencias, de un mundo estupefacto gobernado desde la sombra por los más satánicos enemigos; si su anterior rebelión pudo salvar una ciudad, con este contraataque pretende liberar a un mundo. Para la inmensa tarea necesitará ayuda. Y no cualquiera.
Palabras clave / Keywords:

Frank Miller, **Batman**/ Frank Miller, Batman

CONTRAFUERZA.-

Abrigado parcialmente en el título de una película de GEORGE LUCAS, Miller, aún poderoso tras *300* y algo desorientado por el vagabundeo por los arrabales inmundos de *SIN CITY*, regresa a los meridianos de su gran y aclamado éxito de los 1980, ofreciendo un segundo episodio de las singulares concepciones con las cuales logró arrebatar el aliento al mundo del tebeo, con el relato de un Batman maduro obligado al exilio y que contemplaba con desesperación cómo su feudo, GOTHAM CITY, se ahogaba en un marasmo de delito, melindres sociológicos e hipocresía.

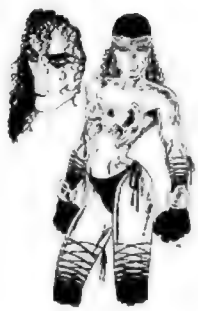
Mientras que ALAN MOORE puede representar el aspecto filosófico, y aun trágico, del Superhéroe, Miller resalta sus facetas bárbaras y románticas. Ellos son los nuevos HOMERO y VIRGILIO de la Mitología Americana, reconstrucción moderna de las leyendas ancestrales y universales que se han revestido con diferentes pieles atendiendo a la idiosincrasia de cada cultura diferente, aunque casi idénticos en su concepción nuclear. América, tratándose de una nación relativamente joven, anda aún hambrienta de ídolos que alojar entre los evanescentes mármoles situados en la más alta cumbre de sus territorios. Sus bardos (desde el inefable NED BUTLINE y su fijación mitómana por WYATT EARP hasta JACK KIRBY o STAN LEE) han forcejeado violentamente con el criterio y la cultura para imponer(nos) sus superhéroes como dioses mayores y menores junto, o sustituyendo, a los del panteón clásico. Tal como Roma renombró a los

dioses helenos, los americanos han rebautizado a los tradicionales iconos de culto pagano dotándoles de un nuevo barniz exterior. Y aquí es donde Moore les dota de conciencia y sombras y Miller de épica wagneriana, de batallas y pasiones básicas, de sangre caliente en las venas.

Bajo el sugerente título del contraataque, Miller se dispuso a narrar ahora la *ENEIDA* de Batman, un periplo salpicado de personajes y escollos, que también es una restauración o resurrección del panteón ahogado por el monoteísmo del comercio (y su TRINIDAD: la manipulación, la codicia y la dominación), el ensalzamiento del progre mediocre y su mundo regido por la *lógica y la igualdad* (como caracterizó TERRY GILLIAM en *MUNCHHÄUSSEN*), que capitalizan LEX LUTHOR y su *Espíritu Santo*, BRAINIAC, ocultos no obstante detrás de la pantalla holográfica del Presidente de los Estados Unidos de América.

CONTRAVALOR.-

Pero no gustó mucho, o nada, el nuevo hito de Miller, quien tras *300* parecía censado en el Parnaso y obligado a crear constantes obras maestras. El lector cogió con desagrado su nuevo trabajo (de dibujo áspero, casi naiff, como de párvulos, muy degradado incluso para lo que es la tónica del autor, que aunque domina el texto y los encuadres, es más eficaz que bueno) esperando una copia (no una continuación) del primer *DK*, una prosa vibrante, entre la novela negra y el romance heroico, sintiéndose defraudado e irritado cuando constató que ésta era más una historia sobre el despreciado SUPERMAN y los demás mitos del Universo DC que una continuación, *en solitario* y crepuscular, como el primer CABALLERO OSCURO, de igual título del filme que exhiben las pantallas de cine, de Batman.



Así, el lector replicó con un contraataque enérgico a la nueva incursión en la mitología de Miller, dispensándole tantas o más críticas como elogios acaparó la primera obra. Despreció y desdeñó un cómic en absoluto digno de reparos, que intenta salir de la tenebrosa caverna y el ocaso permanente del primer *DK* para arrojar luz, gloria, esplendor, a un mundo intimidado por el 11-S, aquí caracterizado por la devastación de METROPOLIS a manos de un robot colosal de Brainiac, deliberadamente decidido a matar a un Superman que ya peina canas y se ve salvado, *in extremis*, por su propia hija, fruto de su pasión de titanes con WONDER WOMAN (y como no podía ser de otro modo). Por cierto, que la influencia femenina en esta historia es destacada; espectacular CARRIE KELLEY, la mejor ROBIN de todos los tiempos, asumiendo el rol de CATGIRL, reflejando todos los tics *fascistas* de Frank Miller.

LA TV COMO ELEMENTO VITAL.-

Al margen de los motivos que Miller aduzca en cualquier entrevista para justificar este tebeo (aparte del factor fundamental: el ingreso económico que le reporte. El elemento ideológico es mero abono de la historia), sin duda el motor detrás de su desdeñado *DK2*, de páginas de viñetas dislocadas, a veces tan sincopadas como el relato de su contenido, es el rechazo y la crítica más feroz a una sociedad acomplejada, envidiosa e idólatra que no ha vacilado un segundo en arrojar de las santas peanas las figuras de JESÚS o SAN JOSÉ para poner un televisor en su lugar. Miller quizás sea el primer autor de cómic que denuncia la desmesurada preponderancia superlativa de la TV en nuestras vidas.

Caricaturiza a multitud de esos ídolos televisivos (JERRY SPRINGER, JAY LENO, siga usted contando, junto a otros aún más aberrantes comentaristas, porque ha saturado las páginas de deformados cameos) que han arrojado un mensaje anestesiante a una sociedad que, seamos sinceros, no quiere problemas ni aún menos salvadores que les empujen a solucionar los que ya hay.

A través de la multitud de diálogos de estos personajillos caricaturizados, Miller reconstruye la sagrada opinión popular que es, en el fondo, una ignorante sarta de egoísmos estúpdidos. Un ejemplo: al poco de Superman entrar en liza, la adoración por su regreso alcanza grados de paroxismo erótico; cuando Brainiac lo chantajea con la destrucción de KANDOR y lo tunde de lo lindo, el *hosanna* se transforma en *¡crucifícalo!* sin tránsito. Miller retrata la malsana veleidad que anida en el corazón del populacho (ergo, la sociedad), no sólo la norteamericana, aunque sea la reflejada aquí, sino la del mundo entero.

También penetra en la mordaz/feroz crítica sobre el liberal buenista que es paisano oriundo de San Francisco (eso lleva segundas, además), que ante la destrucción sin precedentes desatada por Brainiac, aún es capaz de culpar a Superman por ofrecer una enérgica oposición defensiva: al monstruo "es que se le está prejuzgando; en el fondo, es un hombre de paz". Que el monstruo ya estuviese atacando sin provocación es algo que decide voluntariamente ignorar. No debería parecernos superficial esta crítica. Estos sujetos se han incrustados en los nódulos de la opinión y la acción y se empeñan en bloquear todo tipo de iniciativas sensatas, prefiriendo el estúpido diálogo lleno de frases pomposas, rimbombantes, redundantes, pero vacías de contenido, y aún más, de positivo efecto, al resultado.

Miller recrea la gloria de criaturas cuyos poderes no pueden hacerles, de ningún modo, convencionales. Les grita a tipos como Stan Lee o ROY THOMAS la falacia que constituye que alguien dueño del poder del rayo y el trueno pasee como un vulgar pringado por las calles. Él llena de esplendor nórdico a sus personajes y les confiere ideas espartanas y sentimientos lacónicos. Incluso en la derrota más ignominiosa (EL DETECTIVE MARCIANO) son grandiosos en perecer.

Ha eludido deliberadamente la *nueva hornada* y se ha ceñido a los caracteres clásicos (BARRY ALLEN, HAL JORDAN, víctimas de aquella acta contra los superpoderes y la extorsión de Luthor) del mismo modo que JIM KRUEGER y ALEX ROSS tejieron la crepuscular *TIERRA-X* con los personajes clásicos, dejándose de refundiciones y refritos. Ha empleado una visión retrotecnológica para lanzar a sus héroes a la epopeya del avanzado siglo XXI, un guiño divertido a los momentos más torpes y espantosos de *Batman*, al tiempo que despojó casi de todo contenido sus viñetas. A veces, es sólo una mancha, una línea, un garabato, lo que nos señala el fondo. Casi todos los aparatos son una mancha negra y sólida de tinta, ejemplo que cunde en los edificios. La huella experimental de *Sin City* acompaña estas planchas deliberadamente críticas, políticas y cargadas de sensualidad, de morbo más bien, aunque el trazo de Miller como que no da para mucho. *DK2* es un tebeo con un fuerte componente de fetichismo (las SUPERTÍAS, con enlace a página web, que a su manera hacen explotación y crítica de esos grupos de cantantes sexualmente deslumbrantes pero de intelecto entre poco o nulo.)

RECAPITULANDO.-

También *DK2* es un ensayo sobre la superficialidad y la banalidad (las Supertías) que cunde en nuestra sociedad, que en la cúspide de su grandeza, la comprensión de los problemas y con el poder para solucionarlos, sigue dejándose manipular por los *lobbys* oscuros de intereses nefandos. La gorilesca y contrahecha figura de Luthor (entre el JOROBADO DE *NOTRE-DAME* y el EFIALTES de *300*) escupe finalmente toda su vesania al mundo y goza martirizando a su hermosa gente (esto es, los superhéroes, dotados tanto de belleza física como altruista y moral) con retorcidos, viejos y viles métodos, pero que funcionan estupendamente.

Con Miller es una gozada leer las grandiosas hazañas de la siempre insípida Wonder Woman, retratada un poco como una luchadora de lucha libre, quizás, pero llena de furia, soberbia y "sabiduría", más PALAS ATENEA que ARTEMISA, exigiéndole a un dios menoscabado por una paliza que jamás esperaba recibir (y que, al tercer día, resucita), que ocupe su lugar regente entre las constelaciones, y cuyo abrazo, taumatúrgico, lo sana, obligándole a dejarla encinta de nuevo. (Ya sabéis el salero que da una hembra...)

Miller le arranca a Superman la costra de complejos y pequeñeces con que los honestos, bienintencionados pero mediocres granjeros de Kansas ataron al HOMBRE DE ACERO, que asume al fin su lugar preponderante ante el vulgo. También, al matar, Miller lo hace con esplendor (CAPITÁN MARVEL) y procura un escarmiento doloroso y ejemplar a sus villanos.

Empleando rudimentariamente los efectos que Lynn Varley le proporciona mediante PhotoShop, acudiendo a una estética retro, Miller abre de par en par los ojos de los superhéroes. Les enfrenta a un hecho del cual huyen continuamente, a saber: entre el acoso a los vulgares cacos y las palizas a los desquiciados enmascarados supervillanos (pues toda luz arroja sombra), el verdadero problema seguía sin resolver, y de modo insidioso, un mal maduro, llano, directo, expeditivo, contaminaba el mundo. Ellos eran meros acróbatas que circensemente entretenían a la plebe dotándoles de una falsa sensación de paz y seguridad. Pero el hambre, las injusticias, la enfermedad, perduraban. Los Luthor lo garantizaban. Y ellos de ningún modo lo resolvían o contribuían a la solución. Los Luthor estaban instalados en organismos legislativos que los superhéroes veneraban porque de allí manaba la Ley, y ellos eran los *desperados* más respetuosos del ordenamiento legal

En cierto modo, *DK2* es el *V de Vendetta* de Miller. Llama a la insurrección y la rebeldía (más reveladora no puede ser la portada del primer número), haciéndolo de un modo más directo y menos sofisticado que como lo hizo el inglés. Insiste en fijar nuestra atención en el fervoroso paganismo servil que profesamos por la TV y sus obispos hertzianos, que se permiten ordenarnos qué pensar, cuándo y cómo hacerlo, sin ningún respeto por nuestra opinión. *DK2* le plantea al lector un gran e imposible reto, ya presente en *V de Vendetta*: ¡piensa por ti mismo!

Miller ilustra, finalmente, una desagradable verdad: el libre albedrío es cosa irrelevante. La libertad es una sutil entelequia. Nos gusta ser mandados y mangoneados. Aún los más anarquistas están regidos por el itinerario de su ideario. Lo que él plantea es que, ya que deben gobernarnos, que al menos sea alguien digno, con aptitudes, plenamente moral y con un estricto sentido de la proporción y la justicia.

En cierto modo, esta historia es la llamada a una ilusa utopía.

Reseña de **Antonio Santos.**

De su serie ***Gramática Parda***, entrega 2

MECANISMOS DE COMPENSACIÓN

EZEQUIEL DELLUTRI

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 2, 2-I-2009

MECANISMOS DE COMPENSACIÓN

ESBOZO PARA UNA TEORÍA DEL SUPERHÉROE BASADO EN BLACK SUMMER

"... la estructura superheroica no se basa tanto en abrir nuevos caminos, sino en estabilizar los existentes impidiendo que sean modificados."

Hace años, cuando intentaba recomendar a un amigo la lectura de *Maus*, de **Art Spiegelman**, me dijo que si los personajes no tiraban «rayos por los dedos» (sic) no lo leería.

En su ironía se encierra una gran verdad: el poderoso atractivo de los superhéroes. Mucho se ha dicho a propósito de esto, pero lo que siempre sale a relucir es que la figura del superhéroe resulta, de alguna manera, deficitaria del héroe mitológico. Esto implica que cumple con un determinado periplo al que el mitólogo estadounidense **Joseph Campbell** llamó *monomito*: El héroe sale de su universo conocido para ingresar al desconocido respondiendo a la llamada de la aventura. Después de superar algunas pruebas, adquiere una serie de conocimientos que, en caso de concretar su recorrido –muchos héroes mueren antes–, trasmite a su pueblo. Según esta concepción, el héroe abre nuevos caminos para que los demás puedan ampliar sus horizontes perceptivos.

Ahora bien, ¿cumplen con esto los superhéroes? En rigor, la estructura superheroica no se basa tanto en abrir nuevos caminos, sino en estabilizar los existentes, impidiendo que sean modificados.

Cuestionando este mecanismo de compensación, **Warren Ellis** y **Juan José RyP** idearon la historia de los Seven Guns, protagonistas de la miniserie *Black Summer* (2007-8). El resultado es un hábil planteo del problema del superhéroe como metáfora cultural, sin dejar de lado la esencia de acción que propone el género.

Los personajes de esta serie

1. Primer Engranaje: Fragilidad

Hace un tiempo, una serie de seguidores de la secta *La verdad suprema* pusieron en jaque a Tokio al colocar bombas sarín en los subterráneos. Unos años después, el horror volvió a sorprendernos cuando cuatro *Boeings 767* se estrellaron contra las Torres Gemelas, arrancado de cuajo la nariz de Nueva York.

Cuanto más grandes son, dice el refrán, más ruido hacen al caer. Y esto es rigurosamente cierto, porque la historia ha demostrado que si sube la complejidad de los sistemas económicos, políticos y sociales, también aumenta su vulnerabilidad. Cuanto más fuertes se muestran, más indefensos están frente a ataques individuales, pequeños y astutamente trazados.

2. Engranaje Segundo: Compensación

La relación de los superhéroes con el sistema de valores dentro del cual se manifiestan es lo que constituye la esencia del mito, porque de alguna manera este producto, con el que los norteamericanos han polinizado el mundo entero, es una especie de ecuación cultural que va por fuera del sistema, detecta las debilidades y construye por medio de sus metarrelatos la posibilidad de proteger la vulnerabilidad de un conglomerado monstruoso. No por nada los superhéroes son un producto ciento por ciento norteamericano.

Los grandes superhéroes se sitúan técnicamente fuera del sistema: son justicieros que actúan al margen de la ley. Pero lo cierto es que intentan cubrir aquellos aspectos que la burocracia o la corrupción impiden absorber. De manera que, aun estando fuera, los superhéroes se ubican en el centro mismo del *american way of life* al defender a los ciudadanos para que puedan tener existencias apacibles. Todo el género superheroico se basa en esta paradoja.

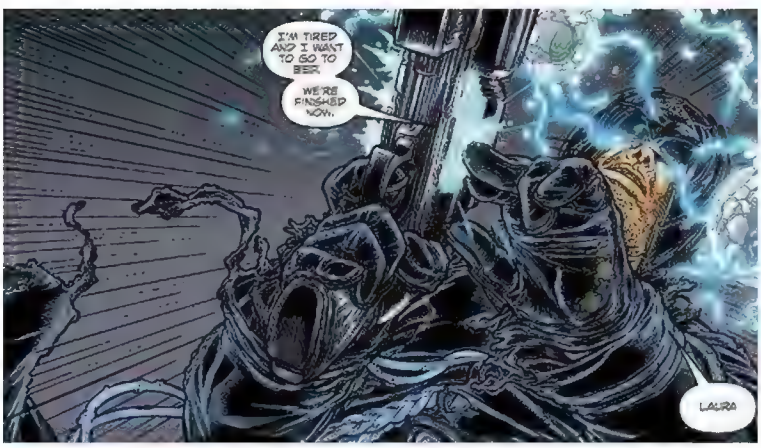
Un buen ejemplo de este mecanismo podemos encontrarlo en el número cinco de la serie regular *Spawn*: Un asesino en serie de niños queda en libertad por un tecnicismo judicial. A partir de ese momento, los policías de la serie, Sam y Twitch, dedicarán sus ratos libres a seguirlo, para impedir que vuelva a las andadas.

Finalmente, es el propio Spawn quien ajusta el sistema al asesinar al criminal, restableciendo el orden que el sistema, por sus propios medios, no pudo mantener. Cuando las cosas se salen de cauce, el héroe actúa. No abre nuevos caminos, sino que restablece lo que se ha desviado.

3. Ejercicios de compensación

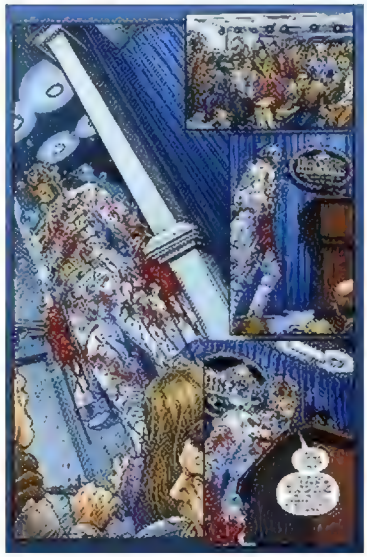
Conocedores de esta contradicción, **Warren Ellis** y **Juan José RyP** decidieron arremeter contra este planteamiento en el primer cómic de superhéroes de la editorial independiente Avatar Press.

Dividida en ocho entregas –numeradas de cero a siete–, *Black Summer* constituye una obra interesante, que aprovecha cada tópico superheroico para hacernos reflexionar sobre el lugar que ocupa este mito dentro de la cultura que lo ha creado.



La historia comienza cuando Tom Noir, antiguo miembro del grupo de superhéroes Seven Guns, ve por televisión la conferencia de prensa en la que su antiguo camarada John Horus anuncia que acaba de asesinar al presidente porque su accionar atenta contra el espíritu norteamericano. La secuencia es clave para comprender el resto de la trama y da oportunidad a RyP de lucirse con su particular estética de la destrucción, volviendo al impacto visual que generara en los lectores con su trabajo en *Frank Miller's Robocop* (2003-6). RyP tiene la particularidad de no concentrarse en el núcleo de la acción, sino en la instancia inmediatamente posterior, mostrando el resultado de la violencia en ilustraciones que abrevan del cine gore y de las producciones clase B de los setenta. No escatima miembros cercenados, muñones sangrantes, fragmentos de hueso, dientes arrancados y perturbadoras expresiones de asombro por parte de las víctimas. Ellis aprovecha todos estos elementos para reforzar su idea: Nos situamos en el revés de la trama, el lo que sucede después, en lo que no se cuenta en las tradicionales historias del cómic *mainstream*. RyP es sublime en su concepción barroca y su precisión ultradetallista, como demuestra en las viñetas donde la Seven Gun llamada Angel One vuela como si nadara en el aire, casi prescindiendo de las líneas cinéticas, con una perfección casi renacentista.

«He hecho algo terrible que estará conmigo toda mi vida sólo para salvarlos» dice John Horus al final de su discurso al pueblo norteamericano. Tiene las manos rojas de sangre y lo rodean varios ojos flotantes en una imagen que tiene mucho de apocalíptica, como si el héroe fuera en realidad un dios vigilante y omnipresente.



Ya a partir de este momento, la línea sobre la cual trabajará Ellis queda claramente trazada: Si el sistema de valores que los Seven Guns han jurado defender ha colapsado, ¿cuál debe ser la postura de los héroes ahora?

Ellis coloca numerosos flashbacks a lo largo de la historia para llevarnos al momento en el que cada gun, por decisión personal, acepta la oferta de un oscuro emisario del gobierno llamado John Blacksmith para alterar su cuerpo y convertirse en héroe. La astucia del guionista está en enfrentar a cada personaje con la caída del sus viejos ideales.

John Horus es, de alguna manera, un ingenuo. Cuando comprende que la estructura se ha desbalanceado, cree que debe actuar, porque esa es su misión como superhéroe. No comprende que su trabajo como compensador tiene un límite; aunque suene a metáfora macabra, nadie puede reconstruir una torre cuando ya ha sido derrumbada.

Tom Noir, quien perdiera a su novia, la Seven Gun Laura Torch, y su pierna izquierda en el mismo atentado, es un desilusionado. Antes idealista y motor ideológico de los Seven Guns, ha comprendido lo que Horus no entiende: No se puede compensar un sistema que se ha desvirtuado o que, tal vez, nunca fue como ellos lo imaginaron. Noir sufre la derrota del que ha sido defraudado en su buena fe. Como resultado, ha elegido al automarginación y la destrucción personal porque su vida, toda su existencia, ha perdido el sentido; la enorme fuerza de su idealismo se ha convertido en un profundo y consumidor pesimismo. El país ha caído y no hay nada que hacer para levantarlo. Tom cree que hacer lo bueno es imposible o, peor aún: inútil.

Horus y Noir son idealistas puros, hasta tal punto que cuando la realidad los golpea y les muestra las resquebrajaduras de su utopía, sus reacciones son extremas. Ellis y RyP eligen caracterizarlos con trajes similares, emulando la moda del siglo XVIII, queriendo representar que los ideales que defienden John y Tom pertenecen al pasado; la utopía modernista ha sido arrasada por el cinismo de nuestros tiempos.

Por otro lado, los guns Dominic Atlas Hyde, Angel One y Katheryne Artemis representan el pensamiento posmoderno ya definido desde sus trajes, que Juan José RyP traza con precisión y maestría, concibiendo uniformes creíbles pero que aún así conservan la impronta superheroica. Para Dominic, RyP reserva un diseño puesto de moda en la década del noventa por los artistas fundadores de la editorial independiente Image, sobre todo los pertenecientes al estudio Homage y sus desprendimientos posteriores, quienes en muchos casos convirtieron a sus personajes en productos comerciales hoy ya olvidados.

Ellis los concibe planos, alejados del idealismo de Tom Noir, John Horus y Laura Torch. Para ellos, las mejoras guns son sólo posibilidades para el desarrollo personal o, como expresa Dominic, son una forma de ser altos para que los demás puedan verlos cuando levanten la bandera de su verdad. El deseo de justicia que manifiestan se parece más a la venganza que a una búsqueda del equilibrio; desde el vamos desprecian su condición de compensadores, porque no se trata de reencauzar, sino de imponer el propio pensamiento.

Y llegamos a la enigmática Zoe Jump, la séptima Seven Gun, en la que el tema del vestuario también es determinante: No se trata de un uniforme, sino de la ausencia de él. Jump se viste a la moda de comienzos de 2000 con un estilo casi *ciberpunk*, contrastando no sólo con los demás guns que utilizan disfraces llamativos, sino también con su estilo anterior: los flashback la muestran como una *hippie* en plena década del noventa. Sólo a través de la indumentaria, Ellis y RyP están explicándonos que algo pasó, que hubo un cambio de rumbo y sentido en la vida de Zoe, como si de alguna manera hubiese realizado el mismo recorrido que Horus y Noir, pero el resultado no fuese la automarginación ni el fundamentalismo, sino la apatía.

Lo que Ellis hace es colocar a cada uno de los personajes en un sitio distinto del mecanismo compensatorio: Laura, John y Tom descreen de la posibilidad de reencauzar al sistema; Dominic, Katheryne y Angel no son superhéroes genuinos, nunca comprendieron la responsabilidad que pesa sobre sus espaldas. Son individualistas, por eso no tienen necesidad de compensar el sistema, ya que no se sienten parte. Por último, Zoe opta por hacerse a un lado: Ni la amargura de la resignación, ni el cinismo del egocentrismo. Simplemente, el sistema se ha desmadrado y hay que tratar de sobrevivir, por el simple hecho de que ya no existe ninguna posibilidad de resistencia.

4. En acción: Descompensación cero

Aunque existen notables diferencias, al comienzo todos los Seven Guns están unidos por un mismo espíritu. Pero luego, al enfrentar la corrupción del sistema que pretenden defender, cada uno toma su propia postura.

Tom Noir, sumido en la desesperanza, vuelve al ruedo sólo para detener a Horus. No se trata de un nuevo intento de compensación superheroica, sino más bien de la necesidad de evitar que el ideal sea traicionado definitivamente. Su diálogo final con Horus resulta revelador:

> «¿No pudiste pensar en una manera más inteligente de cambiar el modo en que este país funciona que matando al villano? Puedes ver el mundo como un dios, construir palacios usando barro con esos malditos ojos, ¿y esa es la idea más brillante que tuviste?».

Lo notable es que Tom sabe que su sacrificio es inútil. Nada va a cambiar, pero de todas maneras tiene que hacerlo, porque la muerte es el acto último de heroísmo, como si pese a saber que su labor como compensador no tiene valor real, quisiera conservar intactos los ideales superheroicos. La metáfora, nos dice Ellis, tiene valor más allá de la nación que la ha gestado, e incluso más allá de cualquier concepto de nación. Lo que en última instancia propone Ellis es el retorno al héroe clásico, el que no defendía un paradigma sino que proponía uno nuevo, el que, como Prometeo, podía guiar a su pueblo a un ideal nuevo oponiéndose a lo establecido y consensuado en busca de una realidad diferente.

Hace años que perdí el contacto con mi amigo, el que sólo leía cómics donde los personajes tiraban rayos por los dedos. Es una lástima, porque si pudiera, le recomendaría *Black Summer*, una historia que muestra el revés de la trama de los superhéroes sin traicionar los intereses del género, como si sus autores no necesitaran dar vuelta la tela para mostrarnos las costuras, algo bastante difícil de lograr.

Y además, estoy seguro de que le hubiera encantado.

Todas las imágenes son copyright de Juan José RyP; todos los personajes son propiedad de Avatar Press.

Universitat Ramon Llull
Facultat de Comunicació Blanquerna

TESIS DOCTORAL

TEBEO, CÓMIC Y *novela gráfica:*

La influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España

DANIEL GÓMEZ SALAMANCA

Director:
Dr. Josep Rom Rodríguez